This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

SG
3651
302.37
NEDL TRANSFER
HN 5348 H

Digitized by Google

SG 3651.902.37

EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY
FROM THE COLLECTION OF
SILAS W. HOWLAND
RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX

CONTENANT les Règles des Jeux de Cartes permis : celles du BILLARD, du MAIL, du TRICTRAC, du REVERTIER, &c. &c.

AVEC DES INSTRUCTIONS FACILES POUR APPRENDRE A LES BIEN JOUER.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR ; du Jeu de Whist, par EDMOND HOYLE, traduit de l'Anglois ; du Jeu de Tre-sette ; du Jeu de Domino, &c. &c.

AVEC FIGURES.

TOME SECOND.

A AMSTERDAM,
Chez D. J. CHANGUION & T. VAN HARREVELT.

MDCCLXXXIX.

Digitized by Google

SG 3651.902.37

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

TRAITÉ
DU JEU DE WHIST,

CONTENANT les Loix de ce Jeu & des Règles pour le bien jouer, avec divers calculs pour en connoître les chances, & plusieurs cas difficiles dont on montre la solution, par EDMOND HOYLE, *traduit de l'Anglois.*

CHAPITRE PREMIER.

Les Loix du Jeu de Whist.

1 SI quelqu'un joue quand ce n'est pas son tour, les adversaires ont le droit de lui faire jouer sa carte tant qu'ils le jugeront à propos pendant toute cette donne, pourvu qu'ils ne lui fassent point faire de renonce: ou si l'un des adversaires est premier à jouer, il peut se faire nommer par son ami les couleurs qu'il lui doit jouer, dans ce cas il doit entrer dans la couleur qui lui est indiquée.

2. On ne peut point accuser une renonce jusqu'à ce que la levée soit faite, ou que celui qui a renoncé ou son associé aient rejoué.

3. Dès qu'on renonce, les adversaires sont en droit de compter trois points, & ceux qui ont renoncé, quand-même ils seroient complets, doivent rester à neuf, nonobstant que les autres aient gagné trois par leur faute: la renonce se marque à quelques points que le jeu se puisse trouver.

Digitized by Google

4. Si quelqu'un appelle avant que d'avoir huit points, il eſt libre aux adverſaires de faire redonner; ils peuvent même ſe conſulter enſemble, s'ils veulent faire redonner, ou non.

5. Dès qu'on a vu la triomphe, il n'eſt plus permis de faire reſſouvenir ſon ami d'appeller.

6. On ne peut plus compter les honneurs du coup précédent, dès qu'on a tourné une nouvelle triomphe, à moins qu'on ne les eût demandés auparavant.

7. Si quelqu'un ſépare une carte des autres, chacun des adverſaires peut l'appeller, pourvu qu'il la nomme, & pourvu qu'elle ait été détachée; mais ſi par haſard il en nommoit l'une pour l'autre, il eſt permis à chacun de ſes adverſaires d'appeller pendant toute cette donne, la plus haute ou la plus baſſe carte dans la couleur qu'il veut.

8. Chacun doit mettre ſes cartes devant ſoi: dès que cela eſt fait, ſi les adverſaires mêlent leurs cartes avec les ſiennes, ſon ami eſt autoriſé à pouvoir demander que chacun poſe ſes cartes; mais il ne lui eſt pas permis de s'informer lequel a joué telle ou telle carte.

9. Si quelqu'un renonce & qu'on s'en apperçoive avant que la main ſoit levée, la partie adverſe peut demander la plus haute ou la plus baſſe carte de la couleur jouée; elle a l'option d'appeller une autre, pourvu que cela ne faſſe pas faire une renonce.

10. Si une carte ſe tourne en donnant, il

Digitized by Google

dépend du choix des adverſaires de faire redonner, à moins qu'ils n'en aient été la cauſe: car dans ce cas-là, le choix eſt du côté de celui qui a donné.

11. Si l'on jouoit l'as ou une autre carte d'une couleur, & qu'il arrivât que le dernier Joueur jouât quand ce n'eſt pas ſon tour, il ne peut ni couper ni faire la levée, pourvu qu'on ne la faſſe pas renoncer, n'importe que ſon ami ait de cette couleur ou non.

12. Si une carte du jeu ſe trouve tournée il faut redonner, à moins que ce ne ſoit la derniére.

13. Perſonne n'oſe prendre les cartes ni les regarder pendant qu'on donne: & au cas que celui qui donne donnât mal, il faut qu'il redonne; mais il n'eſt pas obligé de le faire ſi une carte ſe tourne en donnant.

14. Quand on joue une carte, ſi quelqu'un des adverſaires joue quand ce n'eſt pas ſon tour, ſon ami ne peut point gagner la levée, pourvu que cela ne le faſſe pas renoncer.

15. Chacun doit prendre garde qu'on lui donne treize cartes: ainſi, s'il arrivoit que quelqu'un n'en eût que douze, & qu'il ne s'en apperçût qu'après avoir joué pluſieurs levées, & que le reſte des Joueurs eût le nombre juſte des cartes, la donne ſera bonne; on ne doit punir que celui qui a joué avec douze cartes pour chaque renonce, s'il en a fait; mais ſi au contraire un des autres avoit quatorze cartes, la donne ſeroit nulle.

16. Si quelqu'un jette ſes cartes à décou-

Digitized by Google

vert sur la table, s'imaginant d'avoir perdu, si son ami ne donne pas gagné, il dépend des adversaires d'appeler telle carte de son jeu qu'ils jugent à propos, pourvu qu'ils ne fassent pas renoncer sa partie.

17. A & B sont associés contre C & D; A joue trèfle, son ami B joue, avant l'adversaire C; dans ce cas, D est en droit de jouer devant C, parce que B a joué quand ce n'étoit pas son tour.

18. Si quelqu'un est assuré de faire toutes ses cartes, il peut les montrer sur table; mais s'il y avoit par hazard une seule pendante parmi, il se trouveroit exposé à voir appeler toutes ses cartes.

19. Personne n'ose demander à son ami, pendant qu'on joue, s'il a joué un honneur.

20. A & B sont associés contre C & D; A joue trèfle, C un pique, B le roi de trèfle, & D un petit. C s'apperçoit avant qu'on tourne la levée qu'il a renoncé: qu'en arrivera-t-il?

B peut reprendre sa carte, & D de même, & il dépend de A ou de B d'obliger C de jouer la plus haute ou la plus basse carte de la couleur indiquée.

21. Si quelqu'un ayant huit points appelle, si son ami lui répond, & si les adversaires ont jetté leurs cartes, & qu'il paroisse que l'autre n'a pas deux points par les honneurs, dans ce cas. ils peuvent se consulter ensemble, & sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non

22. Si quelqu'un répond n'ayant pas un honneur, les adversaires peuvent se con-

Digitized by Google

ſulter enſemble, & ſont les maîtres de laiſſer ſubſiſter la donne ou non.

23. Perſonne ne peut prendre des cartes neuves au milieu de la partie, ſans le conſentement de tous.

24. Celui qui donne, doit laiſſer ſur table la carte qu'il a tournée juſqu'à ce que ce ſoit ſon tour à jouer; dès qu'il l'a mêlée avec les autres, perſonne ne lui peut demander laquelle c'eſt, mais bien qu'elle eſt la triomphe: la conſéquence qui réſulte de cette loi, eſt que celui qui donne ne peut pas indiquer une fauſſe carte, ce qu'il auroit pu faire ſans cela.

CALCULS qui enſeignent avec une certitude morale comment il faut jouer un jeu, ou une levée, en démontrant quelle chance il y a que votre aſſocié ait une, deux ou trois cartes d'une certaine couleur dans ſa main.

[*N. B.*] Avant toutes choſes il eſt bon d'obſerver que ceux qui veulent tirer quelque fruit de la lecture de ce Traité, doivent exactement ſe mettre au fait des calculs ſuivans, ſur leſquels le raiſonnement de tout ce Traité ſe fonde; & afin de ne pas trop charger la mémoire, il ſuffira qu'ils retiennent ſeulement ceux qui ſont marqués d'un *N. B.*

Par exemple:

Je veux ſavoir quelle chance il y a que mon aſſocié ait une certaine carte dans ſa main.

Digitized by Google

Réponse.

contre lui. pour lui.
Il y en a qu'il ne l'a pas NB 2 a 1

II. Je voudrois savoir quelle est la chance qu'il a deux cartes d'un certain point en main.

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Qu'il n'en a qu'une seule, il y a. . . .	31	a	26
Qu'il n'a ni l'une ni l'autre.	17	a	2
Mais qu'il en a une ou toutes les deux, la chance est autour de 5 à 4 ou NB. . . .	25	a	32

III. Je voudrois aussi approfondir quelle chance il faut supposer pour lui donner trois cartes d'une certaine couleur.

Réponse.

	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a qu'une, est comme 325 pour lui, 378 contre lui, autour de lui.	6	a	7

	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a pas deux, il y a 156 pour lui, à 547 contre lui, ou autour de.	2	a	7
Qu'il ne les a pas toutes trois, il y a 22 pour lui à 681 contre lui, ou autour de	1	a	21

Digitized by Google

Mais qu'il en ait une ou deux, il y a 481 pour lui, à 222 contre lui, ou autour de	13	à	6
Et qu'il a 1, 2, ou tous les trois, est une chance de 11 N B.	5	à	2

Explication & application de ces Calculs, que tous ceux qui veulent lire ce Traité doivent absolument ſçavoir.

PREMIER CALCUL.

IL y a deux à parier contre un que mon aſſocié n'a pas une certaine carte ſuppoſée.

Pour appeller ce calcul, ſuppoſons que votre adverſaire du côté droit joue une couleur de laquelle vous n'avez que le roi accompagné d'une petite carte; vous pouvez juger qu'il y a à parier deux contre un, que votre adverſaire du côté gauche ne pourra faire la levée, ſi vous mettez votre roi.

Suppoſons encore que vous portiez le roi & trois petites cartes d'une couleur, & de plus la dame & trois petites d'une autre, quelle ſera la couleur qu'il faudra jouer? *Réponſe.* Il faut jouer celle où il y a le roi, parce qu'il y a à parier deux contre un que l'as n'eſt pas derriére la main; au lieu qu'il y a cinq contre quatre que l'as ou le roi d'une couleur ſont derriére vous, & que par conſéquent vous vous feriez du tort en jouant de la couleur qui commence par la dame.

Digitized by Google

II. Calcul.

Il y a pour le moins cinq à parier contre quatre qu'une carte de deux, de quelque couleur que ce ſoit, ſe trouve dans le jeu de votre aſſocié; vos adverſaires à droite & à gauche peuvent compter de leur côté la même chance: ainſi poſons en fait que vous ayez deux honneurs dans une couleur, (N. B. les honneurs ſont l'as, le roi, la dame, le valet,) & ſçachant qu'il y a à parier cinq contre quatre que votre aſſocié tient dans ſa main un des deux autres honneurs reſtans, vous pouvez jouer votre jeu au moyen de cette certitude avec beaucoup plus d'aſſurance.

Suppoſons encore que vous n'ayez que la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à la main droite joue de cette couleur, ſi vous poſez la dame ſur ſa carte, il eſt comme cinq à quatre que votre adverſaire à la main gauche gagnera; ainſi vous joueriez à votre déſavantage dans la même proportion de cinq à quatre.

III. Calcul.

C'eſt comme cinq à deux que votre aſſocié tient une des trois cartes d'une certaine couleur.

Ainſi, ſuppoſé qu'on vous ait donné le valet & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à la main droite joue une carte de cette même couleur, il y a à parier 5 contre 2 que votre adverſaire à gauche tient ou l'as, ou la reine, ou le roi de la même couleur; ainſi vous vous feriez du tort, dans la premiére proportion de cinq à deux, ſi vous poſiez

Digitized by Google

votre valet ſur la carte jouée. Obſervez en outre, qu'en découvrant ainſi votre jeu à votre adverſaire du côté droit, il emploiera toutes ſortes de ruſes pour tromper votre aſſocié, tant qu'on jouera la même couleur.

Pour convaincre d'autant plus de la néceſſité qu'il y a de jouer toujours les plus baſſes cartes d'une ſéquence dans quelque couleur que ce ſoit, ſuppoſons que votre adverſaire joue une couleur de laquelle vous avez en main le roi, la dame & le valet, ou la dame, le valet & le dix, ſi vous mettez le valet de la ſéquence compoſée de roi, dame & valet, vous fourniſſez à votre aſſocié les moyens de pouvoir calculer les chances qu'il y a pour ou contre lui dans la même couleur, & il en eſt de même de toutes les autres où vous avez des ſéquences.

Prouvons encore l'uſage qu'on peut faire de ce calcul par un autre exemple, & ſuppoſons pour cette fin que vous ayez en main l'as, le roi & deux petites triomphes, avec une quinte majeure ou cinq autres des plus fortes cartes dans telle couleur que ce ſoit, que vous ayez joué deux fois atout & que tout le monde en ait fourni; dans ce cas il y aura huit triomphes ſur la table, deux reſteront entre vos mains, ce qui fait dix en tout; il en reſtera encore trois qui ſe trouvent partagées entre les autres trois Joueurs; il y a une chance de 6 à deux en votre faveur que votre aſſocié en a une: ainſi il eſt à préſumer que vous ferez cinq levées avec les ſept cartes qui vous reſtent.

Digitized by Google

Quelques Calculs pour défendre son argent au jeu de WHIST.

avec la Donne.

La Donne	.	.	.	.	vaut	1	a	20
1 Love (ou un, 5, 6, à rien)						1	a	10
2	.	.	.	.	.	5	a	4
3	.	.	.	.	.	3	a	2
4	.	.	.	.	.	7	a	4
5 est 2 à 1 du jeu, & un Lusch ou partie double.						5	a	1
6	.	.	.	.	.	5	a	1
7	.	.	.	.	.	7	a	2
8	.	.	.	.	.	5	a	1
9 est autour de	.	.	.			9	a	2

avec la Donne.

2	a	1	.	.	.	font	9	a	8
3	a	1	.	.	.		9	a	7
4	a	1	.	.	.		9	a	6
5	a	1	.	.	.		9	a	5
6	a	1	.	.	.		9	a	1
7	a	1	.	.	.		3	a	1
8	a	1	.	.			9	a	2
9	a	1	autour de				4	a	1

avec la Donne.

3	a	1	.	.	.	font	8	a	7
4	a	2	.	.	.		4	a	3
5	a	2	.	.	.		8	a	5
6	a	2	.	.	.		2	a	1
7	a	2	.	.	.		8	a	3
8	a	2	.	.	.		4	a	1
9	a	2	autour de	.	.	.	7	a	2

Digitized by Google

avec la Donne.

4	a	3	.	.	.	sont	7	a	6
5	a	3	.	.	.		7	a	5
6	a	3	.	.	.		7	a	4
7	a	3	.	.	.		7	a	3
8	a	3	.	.	.		7	a	2
9	a	3	autour de		.		3	a	1

avec la Donne.

5	a	4	.	.	.	sont	6	a	5
6	a	4	.	.	.		6	a	4
7	a	4	.	.	.		2	a	1
8	a	4	.	.	.		3	a	1
9	a	4	autour de		.		5	a	2

avec la Donne.

6	a	5	.	.	.	sont.	5	a	4
7	a	5	.	.	.		5	a	3
8	a	5	.	.	.		5	a	2
9	a	5	autour de		.		2	a	1

avec la Donne.

7	a	6	.	.	.	sont.	4	a	3
8	a	6	.	.	.		2	a	1
9	a	6	autour de		.		7	a	4

avec la Donne.

8	a	7	est au-delà de		.	.	3	a	2
9	a	7	autour de		.	.	12	a	8

8 a 9 est, suivant la meilleure supputation qu'on en ait faite jusqu'ici, autour de trois & demi pour cent en faveur de huit avec la Donne; la chance ne laisse pas que d'être en faveur de huit, quoiqu'elle ne soit que petite, sans la Donne.

Digitized by Google

CHAPITRE II.

Quelques Règles générales que les commençans doivent observer.

I. Dès que c'est à vous à jouer, commencez par la couleur dont vous avez le plus grand nombre en main; si vous avez une séquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix, vous devez les considérer comme des bonnes cartes pour entrer en jeu; elles vous feront immanquablement tenir la main, ou à votre associé, dans d'autres couleurs; commencez par la plus haute de la séquence, à moins que vous n'en ayez cinq: dans ce cas-là jouez la plus petite, excepté en atout, qu'il faut toujours jouer la plus haute, afin d'engager votre adversaire à mettre l'as ou le roi, par ce moyen vous ferez passer votre couleur.

II. Si vous avez cinq des plus hautes triomphes, & point d'autre bonne carte dans une autre couleur, jouez atout; cela opérera du moins que votre associé jouera le dernier, & tiendra par conséquent la main.

III. Si vous avez seulement deux petits atouts avec l'as & le roi de deux autres couleurs, & une renonce dans la quatrième, faites sur-le-champ autant de levées que vous pouvez; & si votre associé a renoncé dans une de vos couleurs, ne le forcez point, parce que cela pourroit trop affoiblir son jeu.

Digitized by Google

IV. Vous ne devez que rarement rejouer la même couleur que votre associé a jouée, dès que vos cartes vous fourniſſent quelque bonne couleur, à moins que ce ne ſoit pour achever de gagner une partie, ou pour empêcher de la perdre : on entend par une bonne couleur, lorſque vous avez une ſéquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix.

V. Si vous avez chacun cinq levées, & que vous ſoyez aſſuré d'en faire encore deux par vos propres cartes, ne négligez point de les faire, dans l'eſpérance de marquer de deux points celui qui donne, parce que ſi vous perdiez la levée impaire, cela vous feroit une différence de deux, & vous joueriez à votre déſavantage dans la proportion de deux à un.

Il y a cependant une exception à cette règle, lorſque vous voyez une probabilité à pouvoir ou ſauver la partie double, ou gagner le jeu; dans l'un ou l'autre de ces cas, il faut riſquer la levée impaire.

VI. Si vous voyez quelque probabilité à pouvoir gagner le jeu, il ne faut point balancer de haſarder une ou deux levées, parce que l'avantage qu'une nouvelle donne procureroit à votre adverſaire ſur la miſe, iroit au delà des points que vous riſquez de cette façon.

Ce cas ſe rapporte au Chap. VI cas 1, 2, 3, 4, 5, 6.

VII. Si votre adverſaire a fait ſix ou ſept points à rien, (Love) & que vous ſoyez le premier à jouer, vous devez abſolument riſquer une levée ou deux, afin de rendre par-là le jeu égal; ainſi, ſi vous avez la dame ou

Digitized by Google

le valet & un autre atout, & point de bonnes cartes d'une autre couleur, jouez votre dame ou votre valet d'atout; par ce moyen, vous renforcerez le jeu de votre associé, s'il est fort en atout, & vous ne lui causerez point de préjudice au cas qu'il n'en ait que peu.

VIII. Si vous êtes quatre à jouer, il faut faire en sorte de gagner la levée impaire, parce que vous vous procurerez par-là la moitié de la mise; & afin que vous soyez sûr de gagner la levée impaire, il faut faire atout avec précaution, quoique vous soyez fort en atout: nous entendons être fort en atout, lorsqu'on a un honneur & trois triomphes.

IX. Si vous avez neuf points de la partie, & que vous soyez encore fort en atout, si vous remarquez qu'il y a quelqu'apparence que votre associé puisse couper quelques-unes des couleurs que votre adversaire a en main, ne jouez point atout; mais faites en sorte que votre associé puisse parvenir à couper: ainsi, par exemple, si votre jeu est marqué 1, 2, ou 3, il faut jouer à rebours & aller à 5, 6 ou 7, parce que vous jouez pour quelque chose de plus qu'un point dans ces deux derniers cas.

X. Si vous êtes dernier à jouer, & que vous trouviez que le troisiéme Joueur ne puisse pas mettre une bonne carte dans la couleur que votre associé a jouée, & que vous n'ayez pas beau jeu vous-même, jouez encore la même couleur, afin de faire tenir la levée à votre associé (*tenace*;) cela oblige souvent l'adversaire à changer de couleur, & fait gagner la levée dans la nouvelle couleur choisie.

XI. Si vous avez l'as, le roi, & quatre po-

Digitized by Google

tits atouts, jouez un petit, parce qu'on peut parier que votre associé a un meilleur atout que celui du dernier Joueur; si cela est ainsi, vous pouvez faire trois fois atout, si-non vous ne pouvez pas les faire tomber tous.

XII. Si vous avez l'as, le roi, le valet & trois petits atouts, commencez avec le roi, & jouez ensuite l'as, à moins qu'un de vos adversaires ne renonce, parce que la chance est pour vous que la dame tombera.

XIII. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est pour vous, que votre associé a un honneur.

XIV. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petits atouts, commencez avec le roi, parce que vous avez une belle chance que le valet tombera au second tour, & vous pourrez tirer parti par finesse de votre dix en l'employant quand votre associé jouera atout.

Cela se rapporte au Chap. VIII. cas 1, 2, 3.

XV. Si vous avez la dame, le valet, & quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est en votre faveur que votre associé a un honneur.

XVI. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, & trois petits atouts, commencez avec la dame, parce que vous avez une belle chance que le dix tombera au second tour, ou vous pouvez tirer parti de votre neuf en faisant quelque feinte.

Cela se rapporte au Chap. VII. cas 1, 2, 3.

XVII. Si vous avez le valet, le dix, & quatre petits atouts, commencez par un petit, pour les raisons indiquées au N°. 15.

Digitized by Google

XVIII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & trois petits atouts, commencez par le valet, afin d'empêcher que le neuf ne faſſe la levée; la chance eſt en votre faveur, que les trois honneurs tomberont en faiſant deux fois atout.

XIX. Si vous avez ſix atouts d'une plus baſſe claſſe, il faut commencer par le plus bas, à moins que vous n'ayez le dix, le neuf, & le huit, & que votre adverſaire n'ait tourné un honneur; dans ce cas, ſi vous êtes obligé de paſſer en revue à cauſe de l'honneur, commencez avec le dix, parce que vous forcerez votre adverſaire de mettre l'honneur à ſon préjudice, ou du moins vous donnerez le choix à votre aſſocié, s'il veut laiſſer paſſer la carte ou non.

XX. Si vous avez l'as, le roi, & trois petits atouts, commencez par un petit, pour les raiſons indiquées au N°. 15.

XXI. Si vous avez l'as, le roi & le valet, accompagné de deux petits atouts, commencez par le roi, parce que cela doit moralement apprendre à votre aſſocié que vous avez encore l'as & le valet en main; & en faiſant qu'il tienne la main, il jouera ſans contredit atout; ayant fait cela, vous devez à votre tour faire une feinte avec le valet: ce jeu eſt immanquable, à moins que la dame ne ſe trouve ſeule derriére vous.

Cela ſe rapporte au Chap. VII. cas 1, 2, 3.

XXII Si vous avez le roi, la dame, & trois petits atouts, commencez par un petit, pour les raiſons du N°. 15.

XXIII. Si vous avez le roi, la dame, le dix,

Digitized by Google

& deux petits atouts, commencez par le roi, pour les raisons du N°. 21.

XXIV. Si vous avez la dame, le valet, & trois petits atouts, commencez par un petit, pour les raisons du N°. 15.

XXV. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits atouts, commencez par la dame, pour les raisons du N° 16.

XXVI. Si vous avez le valet, le dix, & trois petits atouts, commencez par un petit, pour les raisons du N°. 15.

XXVII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & deux petits atouts, commencez par le valet, parce que la chance dicte que le neuf tombera dans deux tours, ou vous pourrez faire une feinte avec votre huit, si votre associé vous fait un retour en atout.

XXVIII. Si vous avez cinq triomphes d'une plus basse classe, le meilleur parti sera de commencer à jouer par le plus bas, à moins que vous n'ayez une séquence de dix, neuf & huit; dans ce cas, il faut entrer en jeu par la plus haute de la séquence.

XXIX. Si vous avez l'as, le roi, & deux petits atouts, commencez par un petit, pour les raisons indiquées au N°. 21.

XXX. Si vous avez l'as, le roi, le valet & un petit atout, commencez par le roi, pour les raisons du N°. 15.

XXXI. Si vous avez le roi, la dame & deux petits atouts, commencez avec un petit, pour les raisons du N°. 15.

XXXII. Si vous avez le roi, la dame, le dix & un petit atout, commencez par le roi, & attendez jusqu'à ce que votre associé vous rejoue

Digitized by Google

atout; alors faites une feinte avec le dix pour gagner le valet.

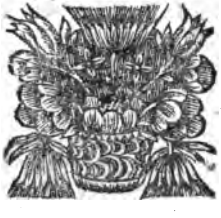
XXXIII. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, & un petit atout, commencez par la dame, afin d'empêcher par-là que le dix ne faſſe ſa levée.

XXXIV. Si vous avez le valet, le dix, & deux petits atouts, commencez par un petit, à cauſe de ce qui a été dit au N°. 15.

XXXV. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & un petit atout, commencez avec le valet, afin d'empêcher que le neuf faſſe ſa levée.

XXXVI. Si vous avez le dix, le neuf, le huit, & un petit atout, commencez avec le dix, parce que vous laiſſez par-là à la diſcrétion de votre aſſocié, s'il veut le laiſſer ou non.

XXXVII. Si vous avez le dix & trois petits atouts, commencez par un petit.



Digitized by Google

CHAPITRE III.

Quelques Règles particulières qu'il faut observer.

I. Si vous avez l'as, le roi & quatre petits atouts, accompagnés d'une bonne couleur, il faut faire trois fois de suite atout, sans quoi l'on pourroit vous couper la couleur que vous portez.

II. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts, & en outre une bonne couleur, jouez atout du roi, parce que vous pourrez faire trois fois atout quand vous serez premier à jouer.

III. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petites triomphes avec une autre bonne couleur, faites atout du roi, dans l'espérance que le valet tombera au second coup: ne vous amusez pas à faire une feinte avec le dix, de peur qu'on ne vous coupe la forte couleur que vous portez.

IV. Si vous avez la dame, le valet, & trois petits atouts avec une autre bonne couleur, jouez atout d'un petit.

V. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, jouez atout de la dame, dans l'espérance que le dix tombera au second coup: ne vous amusez pas à faire une feinte avec le neuf, mais jouez plutôt atout une seconde fois, par les raisons indiquées dans les trois cas de ce chapitre.

VI. Si vous avez le valet, le dix & trois

Digitized by Google

petits atouts, & une autre bonne couleur, faites atout d'un petit.

VII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, faites atout du valet, dans l'espérance que le neuf tombera au second coup.

VIII. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit atout, avec une bonne couleur, jouez atout du dix.

CHAPITRE IV.

Quelques JEUX particuliers, & la façon avec laquelle il les faut jouer, dès qu'un commençant a fait quelque progrès dans ce Jeu.

I. SUPPOSÉ que vous soyez premier à jouer, & que votre jeu soit composé des cartes suivantes, du roi, de la dame, du valet d'une couleur, de l'as, du roi, de la dame, & de deux petites cartes, d'une autre, du roi & de la dame, d'une troisiéme, & de trois petits atouts : on demande comment il faut jouer? Il faut commencer par l'as de la meilleure couleur de votre jeu, ou par un atout, parce que cela sert d'avertissement à votre associé que vous êtes maîtres dans cette couleur; mais il ne faut pas continuer avec le roi de ladite couleur, il faut faire atout; & si vous voyez que votre associé n'est pas assez fort pour vous seconder en atout, & que votre adversaire attaque votre couleur la plus foible, c'est-à-

Digitized by Google

dire, celle de laquelle vous n'avez que le roi & la dame, jouez le roi de votre meilleure couleur : & au cas que vous remarquiez qu'un de vos adverſaires pourroit la couper, continuez à jouer celle où vous avez le roi, la dame & le valet. Et s'il arrivoit que vos adverſaires n'entraſſent point dans votre couleur la plus foible, dans ce cas, quoique votre aſſocié ne puiſſe pas vous ſeconder en atout, continuez d'en jouer tant que vous ſerez premier : en voici la raiſon. Par ce moyen, ſuppoſé que votre aſſocié n'ait que deux atouts, que chacun de vos adverſaires en ait quatre, il eſt certain qu'en faiſant trois fois atout, il n'en reſtera plus que deux contre vous.

Premier à jouer.

II. Suppoſé que vous ayez l'as, le roi, la dame & un petit atout, avec une ſéquence du roi, ou cinq cartes dans une autre couleur, & quatre autres fauſſes : commencez à jouer la dame d'atout, & continuez avec l'as ; cela indiquera à votre aſſocié que vous portez le roi : & comme ce ſeroit très-mal joué que de faire atout une troiſiéme fois, juſqu'à ce que vous puiſſiez faire paſſer la grande couleur que vous avez encore en main ; en vous arrêtant ainſi tout court, c'eſt donner un ſigne certain à votre aſſocié, qu'il ne vous reſte que le roi & un ſeul atout ; parce que ſi vous aviez l'as, le roi, la dame & deux atouts de plus, vous ne pourriez vous faire de tort en jouant atout du roi pour la troiſiéme fois.

Digitized by Google

Si vous jouez votre séquence, commencez par la plus basse carte, parce que votre associé y mettra l'as, s'il l'a, & vous facilitera par-là le moyen de pouvoir jouer les autres; & puisque vous avez mis votre associé à même d'entrer dans votre jeu, il vous jouera certainement atout dès qu'il sera premier à jouer, pourvu qu'il lui en reste encore un ou deux, puisqu'il doit poser en fait que votre roi enlevera tous les atouts de vos adversaires.

Second à jouer.

III. Supposé que vous ayez l'as, le roi & deux petits atouts, avec une quinte majeure dans une autre couleur, que vous ayez trois petites cartes d'une autre & une seule de la quatriéme: supposé encore que votre adversaire du côté droit commence à jouer, l'as de la couleur dont vous n'avez qu'une, & qu'il continue ensuite de jouer le roi: dans ce cas, ne le coupez point, mais jettez une carte fausse; s'il continue encore à jouer la dame, jettez de rechef une fausse, & faites-en de même au quatriéme coup, dans l'espérance que votre associé pourra couper, lequel dans ce cas vous jouera atout, ou entrera dans votre couleur forte: si l'on joue atout, jouez-en deux fois, & ensuite votre couleur forte; par ce moyen, si par hasard un de vos adversaires a quatre atouts, & l'autre deux, ce qui n'arrive que rarement, puisque votre associé est censé avoir trois atouts des neuf, & que vos adversaires n'en doivent naturel-

Digitized by Google

lement avoir que six, votre couleur forte force leurs meilleurs atouts, s'il y a de la probabilité que vous pouvez faire seul la levée impaire; au lieu que si vous aviez coupé une des plus grosses cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affoibli votre propre jeu, qu'il vous auroit été impossibles de faire plus de cinq levées, sans l'assistance de votre associé.

IV. Supposé que vous ayez l'as, la dame & trois petits atouts, l'as, la dame, le dix & le neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes dans chacune des deux autres, & que votre associé joue dans la couleur où vous avez l'as, le valet, le dix & le neuf; comme cette façon de jouer demande plutôt que vous trompiez vos adversaires que de mettre votre associé au fait de votre jeu, ne posez que votre neuf, parce que vous engagerez par-là votre adversaire à faire atout, dès qu'il aura gagné cette carte. Aussi-tôt qu'il aura fait atout, faites-le à votre tour du plus fort, afin que vous soyez maître de la main; au cas que votre adversaire ait joué un atout que votre associé n'ait pas pu prendre, parce qu'il n'a point de bonne couleur à jouer, il est très-probable qu'il tombera dans celle de votre associé, supposant qu'elle doit être partagée entre lui & le sien: si cette feinte vous réussit, elle vous sera très-avantageuse, & il n'est presque pas probable qu'elle vous puisse être préjudiciable.

V. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petits atouts, avec une quatriéme du

Digitized by Google

roi & deux petites cartes d'une autre couleur, & une petite carte de chacune des deux autres, & que votre adverſaire joue une couleur dans laquelle votre aſſocié porte la quatriéme majeure, que celui-ci y mette le valet, & joue enſuite l'as : vous renoncerez à cette couleur, & vous en irez d'une fauſſe : ſi votre aſſocié jouoit le roi, votre adverſaire à droite le couperoit, par exemple, avec le valet ou le dix : dans ce cas-là ne le ſurcoupez point, parce que vous courez riſque de perdre deux ou trois levées en affoibliſſant votre jeu : mais s'il jouoit au contraire dans la couleur où vous avez renoncé, coupez alors & jouez la plus baſſe de votre ſéquence, afin d'attirer l'as, n'importe que ce ſoit votre aſſocié ou votre adverſaire qui l'ait : cela étant fait, jouez deux fois atout, auſſi-tôt que vous tiendrez la main, & enſuite votre forte couleur. Si vos adverſaires, au lieu de vous attaquer par votre foible, jouoient atout, continuez d'en jouer deux fois à votre tour, tombez de-là dans votre couleur & tâchez d'en reſter le maître : mais cette méthode n'eſt que rarement employée, excepté par ceux qui n'entendent que paſſablement le jeu.

CHAP. V.

Digitized by Google

CHAPITRE V.

Quelques observations qu'il faut faire par rapport à certains jeux, pour s'assurer que votre associé n'a plus de la couleur que lui ou vous avez jouée.

I. Exemple.

Par une couleur dont vous avez.

Supposez que vous commenciez à jouer la dame, le dix, le neuf & deux petites cartes de quelque couleur que ce soit, que celui qui vous suit mette le valet, & votre associé le huit; dans ce cas, puisque vous avez la dame, le dix & le neuf, c'est une marque certaine (pour peu qu'il soit Joueur) qu'il n'en a plus de cette couleur : ainsi, dès que vous avez fait cette découverte, il faut que vous jouïez en conséquence, ou en le forçant à couper, si vous êtes fort en atout, ou en jouant quelqu'autre couleur.

II. Exemple.

Supposé que vous ayez roi, dame & dix d'une couleur, si vous jouez votre roi, & que votre associé y fourniſſe le valet, c'est une marque qu'il n'en a plus de cette couleur.

Digitized by Google

III. Exemple,

Différent des précédens.

Supposé que vous ayez roi, dame & plusieurs autres d'une couleur, & que vous commenciez à jouer par le roi; dans ce cas votre associé, s'il n'a que l'as & une petite carte dans cette couleur, jouera fort bien en coupant votre roi de son as: car mettons pour un moment qu'il soit fort en atout, en prenant le roi avec l'as, il se met à même de pouvoir faire atout; & dès qu'il a purgé les atouts, il retombe dans la couleur de son ami, & s'étant défait de son as, il lui fournit les moyens de se servir de toute la suite de sa couleur, ce que celui-ci n'auroit vraisemblablement pas pu faire, si l'autre étoit resté maître du jeu en gardant l'as.

Et au cas que son associé n'ait point d'autres bonnes cartes que cette couleur, il ne perd rien en prenant le roi avec son as: mais s'il arrivoit qu'il eût une bonne carte pour entrer dans cette couleur, il gagnera de cette façon toutes les levées. Au surplus, puisque votre associé a pris votre roi avec l'as, & qu'il a fait atout ensuite, vous devez naturellement conclure qu'il a une autre carte de cette couleur pour vous faire rentrer en jeu; ainsi vous ne devez jetter aucune carte de ladite couleur, quand-même vous devriez écarter un roi ou une dame.

Digitized by Google

CHAPITRE VI.

Quelques Jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comment il faut tromper & harceler vos adversaires, & indiquer votre jeu à votre associé.

I. EXEMPLE.

SUPPOSÉ que je joue l'as d'une couleur dans laquelle j'ai l'as, le roi & trois petits, & que le dernier en jeu ne trouve pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point, il faut bien me garder de jouer le roi ensuite; il faut que je reste maître dans la couleur, & je ne dois jouer qu'une petite carte, afin d'affoiblir par-là le jeu de mon adversaire.

II. EXEMPLE.

Si l'on joue une couleur de laquelle je n'ai point, & qu'il y ait une probabilité apparente que mon associé n'en a pas non plus de meilleure, je jette une meilleure couleur afin de tromper mes adversaires: cependant, pour ne pas faire donner mon associé dans le panneau, en même-tems je me défais de mes plus mauvaises cartes, dès que c'est à lui à jouer: cette façon réussira toujours, à moins que vous n'ayez affaire avec de trop forts joueurs; & encore gagnera-t-on plus avec eux qu'on ne perdra en jouant ainsi.

Digitized by Google

CHAPITRE VII.

Quelques Jeux particuliers, dans lesquels on court risque de gagner trois levées, en en perdant une.

I. Exemple.

Que trèfle soit atout, que votre partie adverse ait joué du cœur, que votre associé n'en ayant point ait jetté un pique, vous devez naturellement conclure qu'il ne porte que carreau & atout; & supposé que vous ayez fait cette levée, mais que vous ne soyez pas fort en atout, il faut bien se garder de le forcer: supposé que vous ayez le roi, le valet & un petit carreau, & que votre associé peut avoir la dame & cinq carreaux; dans ce cas en vous défaisant de votre roi au premier tour, & de votre valet au second, vous pouvez faire entre vous & votre associé cinq levées dans cette couleur; tout comme si vous aviez un petit carreau, & que la dame de votre associé eût été coupée de l'as, le roi & le valet qui vous restent en main, empêchent votre adversaire de faire d'autres progrès en atout; & nonobstant qu'il puisse avoir un atout de reste, en jouant un petit carreau, vous le forcez, & vous perdez de cette façon trois levées dans cette donne.

IIe Exemple.

Supposé que dans un jeu pareil au précédent, vous ayez la dame, le dix & une

Digitized by Google

petite carte dans la forte couleur de votre associé, c'est ce que vous pouvez aisément découvrir en jouant de la façon que nous avons indiquée dans l'exemple précédent; cette découverte étant faite, si vous supposez que votre associé doit avoir le valet & cinq petites cartes dans cette même couleur, si vous êtes premier à jouer, il faut commencer par la dame & continuer avec votre dix: si votre associé porte le dernier en atout, il fera de cette maniére quatre levées dans cette couleur, au lieu que si vous ne jouïez qu'un petit, son valet s'en allant, & la dame vous restant au second coup qu'on joue dans cette couleur, dès que son dernier atout est forcé, la dame qui vous reste empêche qu'on ne puisse faire passer cette couleur; il est évident que cette façon de jouer vous feroit perdre trois levées dans cette donne.

III. Exemple.

Il a été supposé dans les exemples précédens que vous êtes premier à jouer, & que vous avez eu occasion par-là de vous défaire des meilleures cartes que vous portez dans la couleur forte de votre associé, dans l'intention de faire passer toutes les autres: supposons pour le coup que votre associé soit premier à jouer, & que vous découvriez qu'il est fort dans une couleur, qu'il ait, par exemple, l'as, le roi & quatre petits, & que vous ayez de votre côté la dame, le dix, le neuf, & une des plus basses cartes de ladite cou-

Digitized by Google

leur ; si votre associé joue l'as, vous devez y fournir le neuf ; s'il joue le roi, le dix ; vous tâcherez de faire passer de cette façon-là votre dame au troisième tour ; & puisqu'il ne vous reste qu'une petite, vous n'empêchez point que la couleur de votre associé fasse tout son effet, au lieu que vous auriez perdu deux levées, si vous aviez gardé votre dame & votre dix, & que le valet de vos adversaires fût tombé.

IV. Exemple.

Supposé que vous trouviez dans le courant du jeu, comme dans le cas précédent, que votre associé soit fort dans une couleur, & que vous y ayez le roi, le dix & un petit, si votre associé joue l'as, mettez-y votre dix, & au second tour votre roi, vous empêchez par-là, suivant toute probabilité, que votre associé ne trouve d'obstacle à faire passer sa couleur.

V. Exemple.

Supposé que votre associé ait l'as, le roi & quatre petites cartes dans sa couleur forte, & que vous ayez à votre tour la dame, le dix & une petite ; s'il joue son as, mettez votre dame : de cette façon vous risquerez une levée pour en gagner quatre.

VI. Exemple.

Nous supposons présentement que vous portiez cinq cartes de la forte couleur de

Digitized by Google

votre associé ; sçavoir, la dame, le dix, le neuf, le huit, & une petite, & que votre associé se trouve avec l'as, mettez votre huit; s'il joue après cela le roi, posez le neuf; & au troisiéme coup, si personne n'en a plus de cette couleur, hormis vous & votre camarade, continuez à jouer votre dame & après cela le dix; & puisque vous n'avez plus qu'une petite, & votre associé deux, vous gagnerez par-là une levée ; ce que vous n'auriez pas pu faire en jouant la plus haute, & en gardant une petite pour la jouer à votre associé.

CHAPITRE VIII.

Quelques façons de jouer particuliéres, lesquelles il faut mettre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure ; avec des Avis comment il faut jouer, si on tourne une figure, ou un honneur à gauche.

I. Exemple.

Supposé qu'on ait tourné le valet à votre droite, & que vous ayez le roi, la dame & le dix; si vous voulez gagner le valet, commencez par jouer votre roi, afin que votre associé puisse connoître par-là qu'il vous reste encore la dame & le dix, & cela d'autant plus facilement, parce que vous ne jouez pas la dame, quoique vous soyez premier à jouer.

Digitized by Google

II. Exemple.

Que le valet soit tourné comme au coup précédent, que vous ayez l'as, la dame & le dix, en jouant la dame, vous obtiendrez le même effet de la règle précédente.

III. Exemple.

Si l'on a tourné la dame à votre droite, & si vous avez l'as, le roi & le valet, en jouant votre roi, vous aurez le même avantage de la règle précédente.

IV. Exemple.

Supposé qu'on ait tourné un honneur à votre gauche, & que vous n'en ayez point vous-même, dans ce cas il faut que vous fassiez atout pour faire passer cet honneur en revue; au lieu que si vous en aviez un, à moins que ce ne soit l'as, il faut bien prendre garde comment vous jouerez atout, parce que si votre associé n'avoit pas un honneur, votre adversaire se rendroit maître de votre jeu.

CHAPITRE IX.

Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son Associé.

I. Supposé que A & B soient associés ensemble, que A ait une quinte majeure en triomphe, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, que A

Digitized by Google

soit premier à jouer ; supposons encore que les adversaires C & D n'aient chacun que cinq triomphes : dans ce cas, A fait toutes les levées, parce qu'il est premier à jouer.

II. Supposons, au contraire, que C ait cinq petits atouts, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, qu'il soit premier à jouer, & qu'il force A de couper : par ce moyen A ne pourra faire que cinq levées.

Un cas qui démontre combien il est avantageux de faire la Navette (Saco).

III. Supposons que A & B soient associés, & que A porte une quatriéme majeure en trèfle qui est la triomphe ; une autre quatriéme majeure en carreau & l'as de pique ; & supposons en même-tems que les adversaires C & D aient les cartes suivantes ; C quatre triomphes, huit cœurs & un pique ; D cinq triomphes & huit carreaux ; C, premier à jouer, commence par un cœur ; D le coupe & joue carreau, lequel C coupe, & qu'en continuant ainsi la navette, chacun de ces deux associés occupe une des quatriémes majeures de A ; que le tour étant à C à jouer, pour la neuviéme levée, entre par pique, lequel D coupe : les voilà donc maîtres des neuf premiéres levées, A reste avec sa quatriéme majeure en atout.

Ce cas nous démontre combien il est avantageux de faire la navette dès qu'on peut la former.

Digitized by Google

CHAPITRE X.

Contenant divers cas mêlés de calculs pour démontrer quand il faut jouer lorsqu'on n'eſt pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce ſoit.

SUPPOSÉ que vous ayez quatre petits atouts, & que vous ayez une main ſûre dans chacune des trois autres couleurs, & que votre aſſocié ait renoncé atout, il faut dans ce cas que les autres neuf triomphes ſe trouvent partagées entre vos adverſaires : mettons qu'un en ait cinq, & l'autre quatre, jouez atout autant de fois que vous ſerez premier, & au cas que vous le ſoyez quatre fois, il eſt évident que vos adverſaires n'auront fait que cinq levées avec neuf atouts ; au lieu que ſi vous leur aviez permis d'employer leurs triomphes ſéparément, ils auroient facilement pu faire neuf levées.

Cet exemple démontre combien il eſt preſque toujours néceſſaire de faire tomber deux atouts contre un.

Il y a cependant une exception à cette règle, la voici : ſi vous trouvez dans le courant du jeu que vos adverſaires ſont extrêmement forts dans quelque couleur particuliére, & que votre aſſocié ne puiſſe pas vous être d'un grand ſecours dans ladite couleur ; dans ce cas, il faut examiner les points que vous

Digitized by Google

avez & ceux de vos adverſaires, parce que vous pourrez ſauver ou gagner le jeu, en gardant un atout pour couper cette couleur.

II. Suppoſé que vous ayez l'as, la dame & deux petits dans une couleur, que votre adverſaire à droite, premier en jeu, y entre; dans ce cas ne mettez point la dame, parce qu'il eſt à parier que votre aſſocié porte une meilleure carte dans cette couleur que le troiſiéme joueur : ſi cela eſt ainſi, vous voyez que vous y ſerez le maître.

Il y a une exception à cette règle : quand vous n'êtes pas premier à jouer, alors il faut mettre la dame.

III. Ne commencez jamais à jouer par le roi, le valet & une petite carte dans quelque couleur que ce ſoit, parce qu'il y a deux contre un que votre aſſocié n'a point l'as, & par conſéquent 32 à 25, ou autour de 5 à 4, qu'il a l'as ou la dame; & ainſi n'ayant qu'autour de 5 à 4 en votre faveur, & devant avoir quatre cartes dans quelque autre couleur, quand-même le dix en ſeroit la plus forte, jouez-la, parce qu'il eſt à parier que votre aſſocié a une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier Joueur; & quand-même l'as en reſteroit derriére votre main, il eſt à parier que cela ſe trouvera ainſi, ſi votre aſſocié ne l'a point; vous ne laiſſerez vraiſemblablement pas de faire deux levées, ſi votre adverſaire met cette couleur ſur le tapis.

IV. Suppoſé que vous vous apperceviez dans le courant du jeu, qu'il vous reſte entre vous & votre aſſocié quatre ou cinq atouts; ſi vos

Digitized by Google

adverſaires n'en ont point, & que vous n'ayez aucune carte gagnante, mais que vous ayez raiſon de juger que votre aſſocié porte une treiziéme ou quelqu'autre carte gagnante, dans ce cas faites un petit atout, afin de tenir la main, pour vous pouvoir défaire d'une fauſſe ſur cette treiziéme, ou autre bonne carte.

CHAPITRE XI.

Quelques Conſeils pour mettre, lorſqu'on eſt dernier, le Roi, la Dame, le Valet ou le Dix de quelque couleur que ce ſoit.

I. Supposé que vous ayez le roi & une petite carte dans une couleur, que votre adverſaire à droite y joue; s'il eſt habile au jeu, ne mettez point le roi, à moins que vous ne vouliez tenir la main, parce qu'un bon Joueur commence rarement à jouer par une couleur dont il a l'as, il le garde pour faire paſſer la forte couleur, quand les triomphes ſont tombées.

II. Supposé que vous ayez la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à droite y joue; ne poſez point la dame, parce que ſuppoſé que l'adverſaire ait commencé par l'as & le valet, dans ce cas, dès qu'on retourne dans la ſuſdite couleur, il fera une ſuite avec le valet: en faiſant cela il jouera beau jeu, ſur-tout ſi ſon aſſocié a joué le roi; cela vous fera à la vérité faire votre dame; mais en la mettant, vous l'avertiſſez que vous n'êtes pas fort dans cette couleur, & vous l'en-

Digitized by Google

gagerez à attaquer le jeu de votre associé par des feintes, tant qu'il sera question de cette couleur.

III. Les exemples précédens vous ont instruit quand il est à propos que vous mettiez le roi ou la dame, lorsque vous êtes dernier à jouer : il faut encore observer, qu'au cas que vous ayez le valet ou le dix dans une couleur avec une petite, que c'est en général très-mal jouer de mettre l'un ou l'autre, si vous êtes le dernier, parce qu'il y a à parier cinq contre deux que le troisiéme Joueur porte l'as, ou la dame, il s'ensuit qu'il y a une chance contre vous de cinq à deux; & quoique vous pourriez quelquefois réussir en jouant de la sorte, vous en serez toujours le perdant, parce que vous découvrez à vos adversaires que vous êtes foible dans cette couleur; ceux-ci emploieront des feintes contre votre associé tant qu'elle durera.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petites cartes d'une couleur, & que votre adversaire à droite y joue, v^e y mettez votre as, & votre associé le valet; au cas que vous soyez fort en atout, il faut rejouer un petit dans cette couleur, afin que votre associé le puisse couper : voici la conséquence qui résultera de cette façon de jouer, vous restez le maître dans cette couleur par votre propre jeu, & vous faites voir en même tems à votre associé, que vous êtes fort en triomphes, & qu'il peut régler son jeu en conformité, soit en tâchant de faire la navette, soit en vous jouant atout, s'il est fort en triomphes, ou maître dans les autres couleurs.

Digitized by Google

V. Suppoſé que A & B aient ſix points, leurs adverſaires C & D ſept, qu'on ait joué neuf cartes deſquelles A & B aient gagné ſept levées ; ſuppoſé encore qu'on n'ait point compté d'honneurs ; dans ce cas A & B ont gagné la levée impaire, ce qui donne une égalité à leur jeu : mettez au ſurplus que A ſoit premier à jouer, & qu'il porte les deux petits atouts qui reſtent avec deux cartes rois dans les autres couleurs ; ajoutez que C & D ont les deux meilleures triomphes entr'eux, avec deux autres cartes gagnantes ; on demande comment il faut jouer ce jeu ? Il y a onze à 3 que C n'a pas les deux triomphes, & pareillement onze à 3 que D ne les a pas : la chance eſt autant en faveur de A qu'il peut gagner la ſomme qu'on joue ; ainſi il eſt de ſon intérêt de faire atout ; car, par exemple, ſi la miſe eſt de L 70, A la tirera ſi cette façon lui réuſſit ; au lieu que s'il joue dans la méthode ordinaire, s'il force C ou D à faire atout, les premiers, ayant déjà gagné la levée impaire & étant ſûrs de gagner les deux autres, ſon jeu ſe comptera neuf à ſept ; ce qui eſt autour de trois à deux, & par conſéquent la part de A dans les L 70 ne montera qu'à L 42, il n'aura qu'un bénefice de L 7 ; au lieu que, dans l'autre cas, dans la ſuppoſition que A & B ont une prétention de 2 à 3 ſur la miſe en jouant atout, il ſe procure un droit de L 55 ſur les L 70.

Dès qu'on voudra faire exactement attention au cas que nous venons d'expliquer, on pourra l'appliquer, par la même fin, dans d'autres circonſtances dans leſquelles un jeu peut ſe trouver.

Digitized by Google

CHAPITRE XII.

Quelques Avis comment il faut jouer, ſi l'adverſaire à droite a tourné un as, un roi, une dame, &c.

I. SUPPOSÉ qu'on ait tourné l'as à votre droite, & que vous n'ayez que le dix & le neuf de triomphe, avec l'as, le roi & la dame d'une autre couleur, & huit fauſſes cartes; comment faut-il jouer ce jeu-là?

Commencez avec l'as de la couleur dont vous avez l'as, le roi & la dame; cela ſervira d'avis à votre aſſocié que vous êtes maître de cette couleur; jouez enſuite le dix d'atout, parce qu'il y a cinq contre deux que votre aſſocié porte le roi, la dame ou le valet de triomphe; & quoiqu'il y ait à parier autour de ſept contre deux que votre aſſocié ne porte pas deux honneurs, il ſe pourroit pourtant qu'il les ait, & que ce ſeroient le roi & le valet; dans ce cas-là, comme votre aſſocié laiſſera paſſer votre dix de triomphe, & que c'eſt treize contre douze à parier que le dernier Joueur ne porte point la dame d'atout, ſuppoſant que votre aſſocié ne l'a pas, celui-ci, dès qu'il tiendra la main, entrera dans votre couleur forte: dès que vous tiendrez à votre tour la levée, il faut que vous jouïez le neuf d'atout, parce que vous mettez par-là votre aſſocié à même de couper à coup ſûr la dame, s'il ſe trouve derriére elle.

Ce cas démontre qu'un as tourné contre

Digitized by Google

vous peut devenir peu avantageux à vos adverſaires, ſi vous ſavez bien appliquer cette règle.

II. Votre adverſaire à droite tourne le roi ou la dame, vous pouvez gouverner votre jeu de la même façon ; mais il faut toujours faire une grande différence par rapport à la capacité de votre aſſocié, parce qu'un bon Joueur ſait tirer parti d'un tel jeu, au lieu qu'un mauvais Joueur n'en tire jamais, ou du moins très-rarement.

III. Suppoſé que votre adverſaire à droite entre par le roi d'atout, & que vous en ayez l'as & quatre petits, accompagnés d'une bonne couleur ; dans ce cas, c'eſt votre jeu de laiſſer paſſer le roi, quand-même il auroit roi, dame & valet & un autre : s'il n'eſt pas un des plus habiles, il jouera le petit dans la penſée que ſon aſſocié porte l'as ; s'il le fait, il faut le laiſſer paſſer, parce qu'il eſt également à parier que votre aſſocié a une meilleure triomphe que le dernier Joueur : cela étant, pour peu qu'il entende le jeu, il jugera que vous avez vos raiſons pour avoir joué ainſi, & en conſéquence, s'il lui reſte un troiſième atout, il le jouera, ſinon ce ſera ſa meilleure couleur.

Cas critique pour gagner la levée impaire.

IV. Suppoſé que A & B jouent contre C & D, & de plus que le jeu ſoit à neuf, & tous les atouts dehors ; A dernier à jouer porte l'as & quatre petits d'une couleur, & une treizième

Digitized by Google

carte reſtante ; B n'a que deux petites cartes de la couleur de A ; C porte la dame & deux autres petites cartes de cette couleur ; D le roi, le valet & une petite ; A & B ont gagné de trois levées, C & D quatre : ainſi il s'enſuit delà que A doit gagner quatre levées des ſix cartes qui lui reſtent, s'il veut gagner la partie ; C joue cette couleur, & D y met le roi ; A lui donne cette levée, D retourne de la même couleur, A laiſſe paſſer ſa carte, & C met ſa dame : de ſorte que C & D ont gagné ſix levées ; & C croyant que ſon aſſocié porte l'as de ladite couleur y retourne ; cela fait gagner à A les quatre derniéres levées, & par conſéquent la partie.

V. Suppoſé que vous ayez le roi & cinq petites triomphes, & que votre adverſaire à droite joue la dame : dans ce cas ne mettez point votre roi, parce qu'il eſt à parier que votre aſſocié porte l'as ; & ſuppoſé que votre adverſaire eût la dame, le valet, le dix, & une petite triomphe, il eſt auſſi à parier que l'as ſe trouve ſeul, ſoit chez votre adverſaire, ſoit chez votre aſſocié ; quoi qu'il en ſoit, vous joueriez fort mal en mettant le Roi ; mais ſi l'on entroit par la dame d'atout, & que vous euſſiéz par hazard le roi avec deux ou trois triomphes, c'eſt alors qu'il faudroit le mettre : parce que c'eſt jouer comme il faut, que de commencer par la dame, dès qu'on la porte accompagnée d'un ſeul petit atout ; alors ſi votre aſſocié avoit le valet de triomphe, & que votre adverſaire à gauche tînt l'as, vous perdriez une levée en négligeant de mettre le roi.

Digitized by Google

CHAPITRE XIII.

Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.

I. Supposé qu'on ait tourné le dix à votre droite, & que vous ayez le roi, le valet, le neuf, & deux petits atouts, avec huit autres fausses cartes, & que ce soit votre jeu d'entrer par atout; dans ce cas commencez par le valet, afin d'empêcher que le dix ne fasse sa levée, & quoiqu'il y ait autour de cinq à quatre, que votre associé porte un honneur, encore que cela manqueroit, en faisant une feinte du neuf au retour en atout que votre associé vous fera, vous avez le dix à votre disposition.

II. Si le neuf tourne à votre droite, & que vous ayez le valet, le dix, le huit, & deux petits atouts, en jouant le valet vous parvenez au même but proposé dans le cas précédent.

III. Il faut que vous fassiez une grande différence entre une couleur dans laquelle votre ami vous fait entrer de son propre choix, & entre une dans laquelle il est forcé lui-même de jouer: dans le premier cas, il est à présumer qu'il joue sa meilleure couleur; & s'il voit que vous n'en avez point, que vous n'êtes pas fort en triomphes, & qu'il n'ose par-conséquent point vous forcer, il jouera une autre

Digitized by Google

couleur dans laquelle il se trouvera passablement pourvu, & vous apprendra par ce changement qu'il est foible en atout; au lieu que s'il continue à jouer dans celle de sa première levée, pour peu que vous le connoissiez bon Joueur, vous devez conclure qu'il est fort en triomphes, & qu'il demande que vous jouïez en conséquence.

IV. Il n'y a rien de si pernicieux au jeu de Whist, que de changer souvent de couleur, parce qu'on court le risque dans chaque nouvelle couleur de faire tenir la main aux adversaires; c'est pourquoi si vous jouez dans une couleur où vous avez la dame, le dix & trois petits, & que votre ami y mette seulement le neuf, au cas que vous soyez foible en atout, & que vous n'ayez point d'autre bonne couleur à mettre sur le tapis, il ne vous reste rien de mieux à faire que de continuer dans la même couleur, en jouant la dame; vous laissez par-là au choix de votre ami s'il la veut couper ou non, au cas qu'il n'en ait plus; mais s'il arrivoit qu'étant revenu premier à jouer, vous eussiez la dame ou le valet d'une autre couleur avec une carte, il vaudroit mieux de commencer par la dame ou le valet d'une de ces couleurs, parce qu'il y a cinq contre deux que votre ami porte au moins un bon neuf dans l'une des deux.

V. Si vous avez l'as, le roi, & une petite carte d'une couleur, accompagnée de triomphes; au cas que votre adversaire à droite entre en jeu par la même couleur, laissez passer sa carte, parce qu'il est à parier que votre ami porte une meilleure dans ladite couleur

Digitized by Google

que le troisième Joueur : si cela est ainsi, vous gagnerez par-là la levée ; sinon, ayant quatre triomphes, vous ne courez aucun risque de la perdre, parce que, quand-même on feroit atout, il est à présumer que vous aurez le dernier.

CHAPITRE XIV.

Avertissement, qu'il ne faut point se défaire des premières cartes dans la couleur forte de son adversaire, &c.

I. Au cas que vous soyez foible en atout, & qu'il ne vous paroisse pas que votre ami en soit bien pourvu, il faut bien prendre garde comment vous vous défaites des principales cartes de la couleur forte de votre adversaire : car en supposant que votre adversaire joue dans une couleur de laquelle vous avez le roi, la dame & un seul petit, au cas qu'il entre par l'as de la même couleur ; si vous jouez la dame, vous donnez à votre ami un indice infaillible que vous avez encore le roi : quand votre ami y auroit renoncé, ne mettez point votre roi, parce que si celui qui a joué le premier dans cette couleur, ou son ami porte le dernier atout, vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

II. Supposé que votre ami porte encore dix cartes, & que vous jugiez qu'elles ne sont que d'une seule couleur ou des triomphes ; mettez encore que vous avez le roi, le dix, & une

Digitized by Google

petite de la couleur forte, avec la dame & deux petites triomphes ; dans ce cas, il faut que vous lui suppoſiez cinq cartes dans chaque couleur, & jouer par conſéquent le roi de la couleur forte : ſi vous gagnez cette levée, vous ne ſauriez mieux continuer qu'en jouant votre dame d'atout ; ſi cela vous réuſſit auſſi, continuez vos triomphes : on peut ſe ſervir de cette façon à quelque point que la partie ſe puiſſe trouver, à moins qu'elle ne ſoit de 4 à 9.

III. Il faut ſe reſſouvenir quelle carte a été tournée. Il eſt ſi important à celui qui donne & à ſon ami, de ſavoir & de ſe rappeller laquelle c'eſt, que nous croyons néceſſaire d'obſerver, que celui qui donne devroit toujours placer la carte tournée de façon qu'il ſoit ſûr de la trouver quand il en aura beſoin ; car ſuppoſé que ce ne ſoit qu'un 5, & que celui qui donne en ait deux de plus, par exemple, le 6 & le 9 ; au cas que ſon aſſocié faſſe atout de l'as & du roi, il faut qu'il y mette ſon 6 & ſon 9, parce que ſon aſſocié portant par exemple l'as, le roi & quatre petites triomphes, ſe reſſouviendra que le 5, qui eſt le ſeul reſtant, ſe trouve dans la main de ſon ami, & ſera par ce moyen bien des levées.

IV. Que votre adverſaire à droite joue dans une couleur dans laquelle vous portez le dix & deux petits, que le troiſiéme joueur joue le valet, & que votre ami le prenne avec le roi ; ſi celui de votre droite rejoue la même couleur, & cela par un petit, mettez votre dix, parce que vous épargnerez par-là l'as de votre ami, lequel il pourra faire valoir, ſi celui à la droi-

Digitized by Google

te joue la dame. Cette façon de manœuvrer ne manque presque jamais.

V. Supposé que vous ayez la meilleure triomphe, que l'adversaire A n'ait plus qu'un atout, & qu'il vous semble que l'autre adversaire B porte une couleur forte; dans ce cas en permettant même à A de faire sa triomphe si vous gardez la vôtre, vous empêchez que l'adversaire B ne puisse jouer sa couleur forte; au lieu que si vous aviez pris l'atout de A, cela ne vous auroit fait qu'une différence d'une levée, pendant que vous pouviez en faire probablement trois ou quatre, en employant cette méthode.

Les cas suivants arrivent très-souvent.

Qu'il vous reste deux triomphes, tandis que vos adversaires n'en ont qu'une, si vous vous appercevez alors que votre ami porte une forte couleur, ne manquez absolument point de faire atout, quand-même vous n'auriez que le plus petit de tous, parce qu'en les ôtant à vos adversaires, vous faites circuler la couleur forte de votre ami.

Supposé que vous ayez trois triomphes, lorsque personne n'en a plus, & qu'il vous reste encore quatre cartes d'une certaine couleur; jouez atout, parce que vous indiquez par-là à votre ami que vous les avez tous, & vous fourniſſez par-là occasion à vos adversaires de jetter une carte de la couleur qui vous reste; par ce moyen, supposé qu'on ait déjà joué une fois ladite couleur, il en est tombé quatre, lesquelles avec celle qu'on a jettée font

Digitized by Google

cinq ; les quatre que vous y avez jointes font neuf ; il n'en reſte donc que quatre entre les trois Joueurs : & comme il eſt à parier que votre ami peut auſſi-bien porter la meilleure que le dernier Joueur, il s'enſuit que vous avez une chance égale de pouvoir faire trois levées ; ce qui ne ſeroit vraiſemblablement pas arrivé, ſi vous aviez joué autrement.

Suppoſé que vous ayez cinq atouts, & ſix petites cartes d'une autre couleur, & que vous ſoyez premier au jeu ; vous ne ſauriez mieux faire que de commencer par la couleur où vous en avez ſix, parce que vous trouvant court dans les deux autres couleurs, vos adverſaires feront vraiſemblablement atout, & joueront par-là votre propre jeu : au lieu que, ſi vous aviez commencé par en jouer vous-même, ils vous auroient forcé & dérangé votre jeu.

Digitized by Google

CHAPITRE XV.

Explication plus ample, comment il faut jouer les séquences, donnée à la requisition de ceux qui avoient acheté ce Traité en manuscrit.

I. En fait d'atout, il faut toujours jouer les plus hautes de vos séquences, à moins que vous n'ayez l'as, le roi & la dame : dans ce dernier cas, jouez la plus basse, afin d'instruire votre ami de la situation de votre jeu.

II. Dans les couleurs qui ne sont point triomphes, si vous avez une séquence composée de roi, dame, valet, & deux petits; le meilleur parti sera de commencer par le valet, n'importe que vous soyez fort en atout ou non, parce que, en faisant tomber l'as, vous faites circuler toute la couleur.

III. Et au cas que vous soyez fort en triomphes, si vous avez une séquence de dame, valet & dix, & deux petits, dans quelque couleur que ce soit, il faut jouer la plus haute de votre séquence, parce que soit qu'un des adversaires coupe cette couleur au second coup, n'importe, vous trouvant fort en triomphes, vous faites tomber les leurs, & réussirez à faire le reste de cette couleur.

On peut observer la même méthode, lorsqu'on a une séquence de valet, dix, neuf, & deux petites d'une couleur

IV. Si vous avez une séquence de roi, dame

dame, valet & deux petits d'une couleur, jouez votre roi, n'importe que vous ſoyez fort en atout ou non, & faites-en de même dans toutes les autres ſéquences inférieures, pourvu qu'elles ſoient de quatre cartes.

V. Mais ſi vous vous trouviez par haſard foible en triomphes, il faudroit commencer par la plus baſſe de la ſéquence, au cas qu'elle ſoit compoſée de cinq cartes; car ſuppoſé que votre aſſocié porte l'as de ladite couleur, vous le lui faites faire: & quelle différence y a-t-il que vous faſſiez la levée, ou que votre ami la faſſe? Car ſi vous avez l'as & quatre petits d'une couleur, & ſi vous vous trouvez foible en atout, dès qu'on y joue, vous ne ſauriez mieux faire que de mettre votre as; ſi vous êtes au contraire fort en triomphes, vous pouvez jouer comme bon vous ſemble; mais il faut jouer tout à rebours dès que vous ne l'êtes point.

VI. Expliquons à préſent ce que nous entendons par fort ou foible en triomphes.

Si vous avez as, roi & trois petits;
Roi, dame & trois petits;
Dame, valet & trois petits;
Dame, dix & trois petits;
Valet, dix & trois petits;
Dame & quatre petits;
Valet & quatre petits;

Dans toutes ces différentes poſitions, vous êtes très-fort en triomphes: ainſi, en jouant ſui-

Digitized by Google

vant les règles indiquées, vous êtes certainement assuré d'être maître en atout.

Si vous n'avez que deux ou trois petites triomphes, vous êtes foible.

VII. Quelles sortes de triomphes peuvent vous autoriser à forcer votre ami à jouer atout ?

L'as & trois petits.
Le roi & trois petits.
La dame & trois petits.
Le valet & trois petits.

VIII. Si par hasard vous & votre adversaire avez forcé votre ami (quand-même vous seriez foible en triomphes) s'il a été premier à jouer, & s'il ne juge pas à propos de faire atout, forcez-le à le faire aussi souvent que vous serez premier à jouer, à moins que vous n'ayez quelque bonne couleur à jouer.

IX. Si par hasard vous n'aviez que deux ou trois petites triomphes, que votre adversaire joue une couleur à laquelle vous avez renoncé, coupez-la ; cela apprendra à votre ami que vous êtes foible en triomphes.

X. Supposé que vous ayez l'as, le valet & un petit atout, & que votre ami vous en joue, portant par exemple le roi & trois petits, faut-il mettre l'as ou le valet ? Supposé encore que votre adversaire à droite ait trois triomphes & celui à gauche un pareil nombre ; dans ce cas, en faisant une feinte avec votre valet & en jouant votre as, si la dame se trouve à votre droite, vous gagnerez la levée : mais si elle

Digitized by Google

est à gauche, que vous jouiez l'as, & ensuite le valet, & que vous permissiez par-là à l'adversaire à gauche d'employer sa dame, (& c'est ce qu'il doit nécessairement faire), il y a au delà de 2 à 1 à parier qu'un des adversaires porte le dix, & par conséquent vous ne pouvez pas gagner la levée en jouant de la sorte.

XI. Si votre associé premier à jouer a commencé par l'as de triomphe, & que vous ayez, par exemple, le roi, le valet & un petit, en mettant le valet, & en faisant un retour avec le roi, vous obtiendrez l'avantage que la règle précédente prescrit.

Vous pouvez aussi employer la même méthode dans d'autres couleurs.

XII. Si vous êtes fort en triomphes, si vous avez roi, dame & deux, ou trois petites cartes dans toute autre couleur, vous pouvez commencer par un petit, étant à parier 9 à 4 que votre ami a un honneur dans cette couleur : mais si vous êtes foible en triomphes, il faut commencer par le roi.

XIII. Si votre adversaire à droite, premier à jouer, joue dans une couleur où vous avez roi, dame & deux ou trois cartes, laissez passer sa carte, parce qu'il est également à parier que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisième Joueur ; & quand-même cela ne seroit pas, vous ne devez pas craindre de ne pas tirer parti de votre couleur, puisque vous êtes fort en triomphes.

XIV. Si votre adversaire à droite joue dans une couleur de laquelle vous portez le roi,

Digitized by Google

la dame & un petit, que cette couleur soit triomphe ou non, mettez toujours la dame : de même si vous avez la dame, le valet, & une petite carte, mettez le valet; & si vous portez le valet, le dix & un petit, mettez le dix, parce qu'en jouant la seconde de vos meilleures cartes, vous faites espérer par-là à votre ami, que vous avez encore des plus fortes dans cette couleur; il pourra juger, au moyen des calculs joints à ce Traité, quelle est la chance pour ou contre lui.

XV. Si vous aviez l'as, le roi & deux petits dans quelque couleur que ce soit, & que vous soyez en même-tems fort en triomphes; s'il arrive que votre adversaire à droite entre dans cette couleur, laissez passer sa carte, parce que la gageûre est égale que votre ami a une meilleure carte dans cette couleur que le troisiéme Joueur : si cela est, vous gagnerez une levée en jouant de cette façon; sinon, étant fort en triomphes, vous ferez infailliblement votre as & votre roi.

XVI. Si vous aviez l'as, le neuf, le huit & une petite triomphe, & que votre ami joue le dix, laissez-les passer, parce que vous êtes sûr de faire deux levées, à moins qu'il n'y ait deux honneurs derriére la main. Jouez tout de même que si vous aviez le roi, le neuf, le huit, & une petite triomphe.

XVII. Si vous voulez faire donner vos adversaires dans le panneau, voici comment il faudra s'y prendre. Si l'adversaire à droite entre dans une couleur dans laquelle vous avez l'as le roi & la dame, ou l'as, le roi & le valet,

Digitized by Google

mettez l'as, parce que cela encouragera votre adverſaire d'y retourner : nonobſtant que vous attrapez votre ami par cette façon de jouer, vous ne laiſſez pas que de tromper vos adverſaires en même-tems, ce qui eſt d'une très-grande conſéquence dans le cas préſent : voici ce qui en réſulte : Si vous aviez mis la plus baſſe carte de la tierce majeure, ou le valet de l'autre couleur, vous auriez mis votre adverſaire à droite en état de découvrir combien vous aviez de ſupériorité ſur lui dans cette couleur, & il en auroit immanquablement changé.

XVIII. Suppoſé que vous ayez l'as, le dix & une petite dans une couleur, ou l'as, le neuf & une petite dans une autre ; par laquelle des deux devez-vous entrer en jeu ? Réponſe ; par celle où vous avez l'as, le neuf & une petite : par la raiſon que la gageûre eſt égale, que votre aſſocié porte une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier en jeu ; ſinon, ſuppoſons pour un moment que votre adverſaire à droite entre en jeu par le roi ou la dame de la couleur dont vous avez l'as, le dix & un petit ; dans ce cas il eſt à parier que votre ami porte une meilleure carte que le troiſiéme Joueur : ſi cela eſt ainſi, dès qu'on retourne dans cette couleur, vous avez la derniére, qui vous fait tenir le jeu, & vous donne par-conſéquent la chance de faire trois levées dans ladite couleur.

Un cas qui démontre comment on peut ſe procurer la derniére carte. (tenace.)

XIX. Suppoſons que A & B jouent enſem-

Digitized by Google

ble une partie de Whist; disons encore que A porte l'as, la dame, le dix, le huit, & le quatre de trèfle, ce qui lui fera faire six levées sûres.

Supposons encore qu'il ait les mêmes cartes en pique, cela lui fera encore six levées sûres de plus: nous posons ceci en fait, sur la maxime que B porte toujours la dernière carte de ces deux couleurs.

Supposons que B ait le même jeu en cœur & en carreau, que A porte en pique & en trèfle, & que A ait la dernière carte en cœur & en carreau, cela fera douze levées sûres, si A est toujours premier à jouer.

Le cas précédent démontre que les deux jeux sont exactement égaux: ainsi, si l'un ou l'autre nomme ses atouts quand il est premier à jouer, il ne gagnera que treize levées.

Mais si l'un nomme les triomphes & que l'autre soit premier à jouer, celui qui nomme ses triomphes doit gagner quatorze levées.

Ceux qui veulent parvenir à jouer ce jeu dans la dernière perfection, ne doivent point se contenter de savoir à fond les calculs contenus dans ce Traité, & de pouvoir juger de tous les cas tant généraux que particuliers qui pourront arriver; mais il faut aussi qu'ils observent exactement toutes les cartes qu'on jette, & quand on les jette; si c'est leur ami ou leur adversaire: quiconque observera scrupuleusement cet avis, deviendra sûrement un habile Joueur.

Digitized by Google

CHAPITRE XVI.

Additions de quelques cas.

I. LORSQU'IL vous paroît que les adverſaires ont encore trois ou quatre triomphes, & que, ni vous, ni votre ami, n'en avez point, ne vous aviſez jamais de le forcer à couper & à ſe défaire d'une fauſſe carte; mais cherchez plutôt la couleur de votre ami, ſi vous n'en avez point du tout: vous empêcherez par-là que les autres ne faſſent leurs atouts ſéparément.

II. Suppoſé que A & B ſoient aſſociés contre C & D, & qu'on ait déjà joué neuf cartes, que huit triomphes ſoient tombées; mettez de plus, qu'il n'en reſte plus qu'une ſeule à A, & que ſon ami B ait l'as & la dame d'atout, & que les adverſaires C & D aient entr'eux deux, le roi & le valet de triomphe; que A joue ſon petit atout, que C y mette le valet, faut-il que B le prenne de l'as ou de la dame?

B doit prendre le valet avec l'as, parce que D ayant encore quatre cartes & C ſeulement trois, il y a à parier quatre contre trois en faveur de B, que le roi ſe trouve chez D: ſi nous réduiſons le nombre de quatre cartes dans une main à trois, la chance ſera de trois à deux; & ſi nous réduiſons le nombre de trois cartes dans une main à deux, la chance eſt de

Digitized by Google

deux à un que B gagnera une levée en mettant son as de triomphe : en observant cette règle, on pourra la faire valoir dans toutes les autres couleurs.

III. Supposé que vous ayez la troisieme triomphe, & la troisiéme carte d'une couleur avec une fausse, & supposé encore qu'il ne vous reste plus que trois cartes, on demande laquelle de ces cartes vous devez jouer? Il faut que ce soit la fausse, parce que, si vous jouez votre troisiéme carte la premiére, vos adversaires sachant que vous avez le dernier atout, ne laisseroient point passer votre fausse, & vous joueriez par conséquent dans la proportion de deux à un contre vous-même.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petits d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & supposons encore qu'il vous paroisse que votre ami tient le dernier atout, comment faut-il faire pour tirer tout le parti imaginable de votre jeu? Il faut que vous commenciez par une petite carte de votre couleur, parce qu'il est à parier que votre ami se trouve une meilleure carte en main que le dernier à jouer ne porte? Cela étant, & s'il n'y avoit que trois cartes dans la main de chacun des Joueurs, il s'ensuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur : au lieu que si vous jouez l'as ou le roi de cette couleur, il y a deux-à-un à parier que votre ami n'a point la dame, & par-conséquent en jouant l'as & le roi, c'est deux à un que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur.

On peut se servir de cette méthode au cas que tous les atouts soient joués, pourvu qu'on ait

Digitized by Google

de bonnes cartes en d'autres couleurs pour faire revenir celles en queſtion. Il faut encore obſerver qu'en jouant ainſi, vous réduiſez la chance, qui étoit de deux à un contre vous, ſur un pied d'égalité, & que vous pouvez probablement gagner trois levées par-là.

V. Si vous ſouhaitez que vos adverſaires faſſent atout, & que votre ami vous ait invité à jouer dans une couleur où vous avez l'as, le valet, le dix, le neuf & le huit, ou le roi, le valet, le dix, le neuf & le huit, il faut que vous jouïez le huit de chaque couleur; cela engagera probablement l'adverſaire de jouer atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

VI. Suppoſé que vous ayez une quatriéme majeure dans quelque couleur que ce ſoit, avec une ou deux de plus dans la même couleur, & qu'il ſoit néceſſaire que vous faſſiez connoître à votre ami que vous êtes maître dans ladite couleur; jettez votre as ſur la premiére couleur où vous aurez renoncé, afin de lui diſſiper ſes doutes, parce que la chance eſt en votre faveur, que vos adverſaires n'ont pas plus de trois cartes de-la même couleur. Vous pouvez vous ſervir de la même méthode ſi vous avez une quatriéme au roi; vous pouvez jeter votre roi, pourvu que l'as ſoit joué: de même, ſi vous aviez une quatriéme à la dame, dès que l'as & le roi ne ſe trouvent plus au jeu, vous pouvez jetter votre dame; tout ceci met votre ami au fait de votre jeu, & vous pouvez appliquer la même règle à toutes les ſéquences inférieures, pourvu que vous ayez en main la meilleure carte de celles qui les compoſent.

Digitized by Google

VII. Rien n'eſt ſi commun que de voir des gens, qui n'ont qu'une médiocre connoiſſance du jeu, quand on a tourné le roi à leur gauche, & qu'ils n'ont que la dame & un ſeul petit atout; il n'eſt rien de ſi commun, dis-je, que de les voir faire atout de la dame, dans l'eſpérance que leur ami pourra prendre le roi, ſi on le met, ſans réfléchir qu'il y a deux à un à parier que leur ami n'a point l'as, & que ſuppoſant qu'il l'eût, ils ne ſentent pas qu'ils riſquent deux honneurs contre un, & affoibliſſent par conſéquent leur jeu; il n'y a que la néceſſité de faire atout qui devroit les engager à jouer ainſi.

Cas qui arrive très-ſouvent.

VIII. A & B ſont aſſociés contre C & D; tous les atouts ſont ſortis, à l'exception d'un ſeul que C ou D doivent avoir; A porte trois ou quatre cartes gagnantes d'une couleur qu'on a déjà jouée, avec une as & une petite d'une autre: on demande ſi A fera mieux de jetter une de ſes cartes gagnantes, ou une petite de la couleur où il a l'as. Il fera beaucoup mieux de jetter une de ſes cartes gagnantes, parce que, ſi ſon adverſaire à droite joue dans la couleur de ſon as, il dépendra de lui de laiſſer paſſer ſa carte; & en faiſant cela, ſon aſſocié B a une chance égale d'avoir une meilleure carte dans cette couleur, que le troiſiéme Joueur; ſi cela eſt ainſi, & qu'il ait une carte haute à jouer ou une dans la couleur de ſon ami, afin de forcer par-là le dernier atout, l'as qui lui reſte fait entrer les cartes gagnantes; au lieu que ſi A eût jetté la petite de ſon as, &

Digitized by Google

que l'adverſaire à droite eût joué de cette couleur, il auroit été obligé de mettre ſon as, & auroit par-conſéquent perdu par-là trois levées.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes, & qu'il ſoit très-probable que l'adverſaire à droite porte encore trois triomphes : ſavoir, le meilleur & deux petits ; ſuppoſé encore que vous n'en ayez que deux & que votre ami n'en ait point-du-tout, & au ſurplus que l'adverſaire à droite joue une treiziéme ou quelqu'autre carte gagnante ; dans ce cas, laiſſez-la paſſer, vous gagnerez par-là une levée.

X. Pour faire connoître votre jeu à votre ami, voici comment il faudra s'y prendre : ſuppoſons que vous ayez une quatriéme majeure en atout, ou quatre des meilleures triomphes, ſi vous êtes obligé de couper, faites-le avec l'as d'atout & jouez le valet, ou prenez-la avec la meilleure des quatre triomphes & jouez la plus baſſe, par-là vous ferez connoître votre jeu à votre ami : cette découverte peut devenir un moyen de faire pluſieurs levées. Vous pouvez employer cette règle dans toutes les couleurs.

XI. Si votre ami vous demande ſi vous avez huit points, avant qu'il ſoit tems de le pouvoir faire ; jouez-lui atout, n'importe que vous en ayez peu ou beaucoup, que vous ſoyez fort en couleur ou non, puiſqu'il vous demande cela avant qu'il ſoit obligé de le faire, c'eſt une marque qu'il eſt fort en triomphes.

XII. Supposé que votre adverſaire à droite tourne la dame de trèfle, & qu'il en joue le valet lorſqu'il eſt premier en cartes, & ſuppoſé

Digitized by Google

que vous ayez l'as, le dix & une autre trèfle, ou le roi, le dix & un petit; faut-il que vous coupiez ſon valet, ou vaut-il mieux de le laiſſer paſſer? Il ne faut point le prendre, parce qu'il eſt à parier qu'en jouant le valet, puiſque vous n'avez point le roi, votre ami l'a; il eſt de même à parier, que quand il joue le valet de trèfle, votre dit ami en a l'as, dès que vous ne le portez point: donc vous gagnez une levée en le laiſſant paſſer; ce qui n'auroit pas pu ſe faire, ſi vous aviez mis, ou le roi, ou l'as de trèfle.

Cas où l'on peut faire la vole.

XIII. Suppoſons que A & B ſoient aſſociés contre C & D, & diſons que c'eſt à D à donner; que A porte le roi, le valet, le neuf & le ſept de trèfle, qui ſont triomphes, une quatrième majeure en carreau, une tierce majeure en cœur, & l'as & le roi de pique.

Suppoſons que B porte neuf carreaux, deux piques, deux cœurs.

Encore, que D ait l'as, la dame, le dix & le huit d'atout, avec neuf piques.

Et que C ait cinq triomphes & huit cœurs.

A doit jouer atout, que D prendra; D jouera pique, que ſon ami C coupera; C jouera atout, que ſon ami D prendra; D entrera par pique, que C coupera; C jouera atout, que D prendra; & D ayant la meilleure triomphe, doit la jouer: cela étant fait, D ayant ſept piques en main les gagne, & fait par-là la vole.

Digitized by Google

CHAPITRE XVII.

Addition de quelques cas qui n'ont point été rendus publics dans la premiére édition.

I. SI votre ami commence à jouer par le roi d'une couleur, dans laquelle vous avez renoncé, laiſſez-le paſſer & défaites-vous d'une fauſſe carte, à moins que l'adverſaire à droite n'ait mis l'as; parce que, en faiſant cela, vous faites circuler la couleur de votre aſſocié.

II. Suppoſé que votre ami entre en jeu par la dame d'une couleur, & que l'adverſaire à droite prenne de l'as, & qu'il y rejoue; au cas que vous n'en ayez point, gardez-vous bien de couper ſa carte, mais défaites-vous d'une fauſſe, parce que vous ferez paſſer, par ce moyen, la couleur de votre ami: il en faut cependant excepter le cas où vous jouez pour la levée impaire, puiſque vous pouvez couper alors, ſur-tout ſi vous vous trouvez foible en triomphes.

III. Suppoſé que vous ayez l'as, le roi, & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à droite y joue; ſuppoſé de plus que vous ayez quatre petites triomphes & point d'autres bonnes couleurs à jouer; poſez encore que votre adverſaire à droite entre par le neuf ou quelqu'autre baſſe carte: dans ce cas, prenez de l'as, & retournez dans la même couleur par une petite; votre adverſaire jugera par-

Digitized by Google

là que le roi est derrière sa main, & ne mettra par conséquent point sa dame, s'il la porte; cela vous procurera une probabilité de faire cette levée, & instruira en même tems votre ami de la situation de votre jeu.

IV. Si votre ami vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous pouvez juger par-là qu'il est fort en triomphes, à moins que votre jeu ne soit marqué de quatre à neuf; ainsi, dès que vous êtes fort en triomphes, jouez-les.

V. Supposé qu'en ayant huit points vous appelliez votre ami, & que celui-ci n'ait point d'honneurs, tandis que vous avez, par exemple, le roi, la dame & le dix; ou le roi, le valet & le dix; ou la dame, le valet & le dix de triomphe: si l'on joue atout, mettez toujours le dix, parce que cela montre à votre ami qu'il vous reste deux honneurs, & il peut régler son jeu en conséquence.

VI. Supposé que votre adversaire à droite appelle lorsqu'il a huit points, & que son ami ne porte aucun honneur; que vous, au contraire, ayez le roi, le neuf, & une petite triomphe, ou la dame, le neuf & le petit; si votre ami joue atout, mettez votre neuf, parce qu'il est à parier autour de deux à un, que le dix ne se trouve pas derrière votre main: ainsi, en jouant le neuf, vous travaillez à votre propre avantage.

VII. Si vous jouez par hasard une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi, & deux ou trois de plus; si vous voyez, en jouant votre as, que votre ami y mette le dix ou le

Digitized by Google

valet, & que vous ayez une carte seule dans quelqu'autre couleur, ou seulement deux ou trois petites triomphes; dans ce cas-là, (& pas autrement) jouez votre carte seule afin d'établir une navette; voici ce qui en résultera: en jouant cette couleur, vous donnez une chance égale à votre ami d'y avoir une meilleure carte que le dernier Joueur; au lieu que s'il vous avoit invité à jouer dans ladite couleur, laquelle auroit vraisemblablement été la sienne forte, vos adversaires auroient certainement découvert que vous avez l'intention de former la navette, & auroient par-conséquent fait atout pour vous empêcher de faire tous vos petits; mais puisque vous jouez ainsi, votre ami peut aisément sentir la raison pour laquelle vous changez de couleur, & régler son jeu en conformité.

VIII. Supposé que vous ayez l'as & le deux de triomphe, & que vous soyez fort dans les trois autres couleurs; si vous êtes premier à jouer, jouez votre as & ensuite le deux d'atout, afin de faire tenir la levée à votre ami, & de faire tomber deux triomphes contre une; quand-même le dernier Joueur gagneroit cette levée, s'il joue une couleur dans laquelle vous portez l'as, le roi & deux ou trois autres; laissez passer sa carte, parce que la gageûre est égale que votre ami y possede une meilleure que le troisiéme Joueur: cela étant, il aura une belle occasion de faire tomber deux triomphes contre une: quand vous serez premier à jouer, il faudra tâcher de forcer une des deux restantes, au cas qu'on en ait déjà joué deux, & vous avez encore la chance en votre faveur que votre ami en tient une.

Digitized by Google

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes, & que vous ayez le roi, le dix, & une petite d'une couleur qui n'a pas encore été sur le tapis; supposé de plus que vous ayez gagné six levées & que votre ami entre dans ladite couleur, & que personne n'ait ou un atout ou une onzième carte; dans ce cas, ne jouez point votre roi, à moins que votre adversaire à droite n'entre par une si haute, que vous soyez obligé de vous en servir, parce que vous pourrez le mettre quand on vous fera un retour dans ladite couleur: cela vous vaudra la levée impaire qui fait une différence de deux; si par hasard on avoit joué neuf cartes dans une pareille circonstance, il faudra observer la même règle; il faut au surplus se servir toujours de la même méthode, à moins que le gain de deux levées ne vous donne une chance, ou de sauver la partie double, ou de gagner le jeu.

X. Supposé que A & B jouent contre C & D, & que B ait les deux dernières triomphes, & la dame, le valet & le neuf d'une autre couleur; supposons encore que A n'ait ni l'as, ni le roi ou le dix de cette même couleur, & qu'il doive y jouer: on demande quelle carte B doit jouer pour se procurer une probabilité des plus parfaites, d'y pouvoir faire une levée? C doit jouer le neuf de cette couleur, parce qu'il n'y a que cinq à quatre contre lui; que son adversaire à gauche tient le dix; & quand il joueroit ou la dame ou le valet, il y a autour de trois à un que l'as ou le roi se trouvent dans le jeu de son dit adversaire: ainsi il réduit la chance de trois à un contre lui, seulement à celle de cinq à quatre.

Digitized by Google

XI. Varions le cas précédent, & mettons le roi, le valet & le neuf d'une couleur dans la main de B, dans la supposition que A n'a, ni l'as, ni la dame ou le dix : si A est le premier à jouer dans cette couleur, l'égalité est parfaite, si B joue, ou le roi, ou la dame, ou le dix.

XII. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois ou quatre petites cartes d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & qu'il vous semble que votre ami porte le dernier atout ; si vous êtes premier à jouer, jouez une de vos petites cartes, parce que la gageûre est égale que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le dernier Joueur ; si cela est ainsi, la probabilité est pour vous que vous ferez cinq ou six levées dans cette couleur, au lieu que si vous jouïez l'as ou le roi, il y a deux contre un que votre ami n'a point la dame, & par-conséquent deux contre un que vous ne feriez que deux levées ; vous risqueriez de perdre trois ou quatre levées de cette façon dans cette seule donne, pour en gagner une.

XIII. Supposé que votre ami entre en jeu par une couleur dont il a l'as, la dame, le valet, accompagnés de plusieurs autres ; qu'il commence par l'as, & qu'il continue avec la dame : au cas que vous en ayez le roi & deux petits, prenez sa carte du roi, &, supposé que vous soyez fort en triomphes, en faisant tomber celles des autres, & en ayant une petite de la couleur forte de votre ami, vous la faites circuler, & gagnerez par-là nombre de levées.

Digitized by Google

CHAPITRE XVIII.

Dictionnaire du jeu de Whist, au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fait par demandes & par réponses.

1. COMMENT faut-il jouer en triomphe, afin d'en tirer tout l'avantage possible?

R. Parcourez le Traité du Whist, Chap. I. cas 2 & suivans, Chap. II.

2. Comment faut-il jouer les séquences en atout?

R. Il faut commencer par la plus haute carte.

3. Comment faut-il jouer les séquences quand elles ne sont point en triomphes?

R. Si elles sont composées de cinq cartes, il faut commencer par la plus basse; & par la plus haute, si elles ne sont que de trois ou quatre.

4. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte les séquences?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, & qu'elles font tenir la main dans d'autres.

5. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées?

R. Lorsqu'on est foible en triomphes.

Digitized by Google

6. Quand faut-il d'abord ne pas faire des levées ?

R. Lorſqu'on eſt fort en triomphes.

7. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Dès qu'on en a trois de la même couleur, à l'exception cependant des triomphes.

8. Quels ſont les cas où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Il ne faut point jouer quand on en a quatre ou plus, dans une autre couleur, parce que l'as vient à l'aide de cette couleur forte dans le beſoin, & vous la faites faire dès que les atouts ſont tombés.

9. Quand on tourne une carte de conſéquence, ſoit à droite, ſoit à gauche, comment faut-il jouer ?

R. Voyez Chapitre XI. cas 1. Chap. XIII. cas 2.

10. Pourquoi faut-il que vous jouïez toujours ſuivant les points que vous avez marqués, ou en vous réglant ſur ceux de vos adverſaires ?

R. Voyez Chap. I. cas 6, & les rapports qu'il faut examiner.

11. Comment peut-on ſavoir que notre ami n'a plus de la couleur dans laquelle on joue?

R. Voyez Chap. V. cas 1. 2. 3.

12. Raiſons pour mettre le roi, la dame, le dix, & pour ne les pas mettre quand on eſt ſecond à jouer. — Voyez Chap. XI. cas 1. 2. 3.

13. Pourquoi faut-il jouer la dame, le valet,

Digitized by Google

le dix, d'une couleur, quand on la joue pour la seconde fois, & qu'on n'en a que trois? — Voyez Chap. XIV. cas 4.

14. Quand faut-il surcouper ou ne point surcouper votre adversaire?

R. Il faut le surcouper, quand on est foible en triomphes; mais dès qu'on y est fort, il faut y aller d'une fausse carte.

15. Raisons pour ne se point dessaisir des meilleures cartes dans la couleur forte des adversaires. — Voyez Chap. XIV. cas 1.

16. Si votre adversaire à droite entre par une couleur, dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, pourquoi faut-il mettre l'as préférablement à la dame?

R. Parce qu'on fait donner l'adversaire dans le panneau, ce qui est plus importante pour vous dans ce cas, que de tromper votre associé.

17. Quand faut-il déclarer, ou non, votre couleur forte?

R. Vous devez la déclarer quand vous n'avez qu'une seule d'une couleur forte, & que vous faites atout pour la faire passer; mais il n'est pas nécessaire de la découvrir, quand vous êtes également fort dans toutes.

18. Pourquoi jouez-vous le dix, si l'on a tourné l'as à votre droite, & que vous n'en ayez que le dix & le neuf? — Voyez Chap. XII. cas 1.

19. Pourquoi jouez-vous préférablement dans la couleur où vous avez le roi, que dans une autre où vous avez la dame, toutes les deux étant composées de même nombre de cartes?

Digitized by Google

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adversaire à gauche ne porte point l'as, & 5 à 4 qu'il le porte ; si on joue dans la couleur de la dame, qu'on perdroit la dame, & qu'on joueroit désavantageusement.

20. Pourquoi jouez-vous préférablement dans une couleur où vous avez la dame, au lieu de jouer dans une où vous avez le valet ? — Le cas 19 y répond.

21. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d'une couleur, pourquoi jettez-vous la meilleure ?

R. Pour faire connoître la situation du jeu à votre ami.

22. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti possible de la couleur forte de votre ami ?

R. Le Chap. huit en fournit six exemples.

23. Si l'on tourne la dame à votre droite, & que vous ayez l'as, le dix & une triomphe, ou le roi, le dix & une triomphe ; comment faut-il jouer, si l'adversaire à droite entre par le valet ?

R. Il faut le laisser passer, parce que la gageûre est égale de pouvoir faire une levée, & qu'on ne peut pas perdre en jouant de la sorte.

24. Supposé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux fois atout, qu'il vous semble que votre ami n'en a pas un plus haut que le huit, quoiqu'il en porte trois ; que quand il joue son troisiéme, son voisin met le valet ; que le roi se trouve chez l'autre adversaire, & que vous portiez l'as & la dame de triomphe : on demande si vous devez jouer l'as ou la dame ?

Digitized by Google

R. Il faut jouer l'as, parce qu'il y a neuf contre huit à parier que le dernier joueur porte le roi; & si vous réduisez le nombre des cartes à deux, il y aura à parier deux contre un en votre faveur, que vous ferez tomber le roi avec votre as. On peut se servir, en pareille occasion, de cette méthode dans toutes les autres couleurs.

Exemple.

Supposons qu'il ne vous reste plus que deux cartes dans une couleur, savoir la dame & le dix; supposons encore que votre adversaire en porte le valet & le neuf, & que, quand votre ami entre dans cette couleur, l'adversaire à droite y mette le neuf, & qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte; on demande si vous devez jouer votre dame ou plutôt votre dix?

R. Il faut jouer la dame, parce qu'il y a 2 contre 1 que l'adversaire à gauche porte le valet: vous devez au reste vous conformer à cette règle, dans tous les cas de cette nature.

Je voudrois savoir quelle est la chance que celui qui donne, porte quatre triomphes ou plus?

R. Il y a 232 contre 193, ou environ une guinée contre 14 schellings 11 sols & presque un liard, qu'il porte 4 triomphes & plus.

Digitized by Google

CHAPITRE XIX.

Explication, en faveur des Commençans, de quelques termes du Jeu.

FEINTE.

LA feinte eſt un moyen qu'un Joueur habile ſait faire valoir pour ſon avantage, & conſiſte en ceci : quand on vous joue une carte, dans la couleur de laquelle vous avez la meilleure & une inférieure à celle-ci, vous vous déterminez à jouer l'inférieure, en courant le riſque que l'adverſaire la puiſſe prendre d'une ſupérieure, puiſque ſi cela n'arrive point, ou qu'il ne l'ait pas, il y aura 2 contre 1 à parier à ſon préjudice, que vous ferez ſûrement par-là une levée.

FORCER.

Eſt un moyen d'obliger votre ami ou votre adverſaire de couper une couleur dont il n'en a point ; les cas ſpécifiés dans ce Traité, démontrent quand il faut le faire ou non.

DERNIER EN A TOUT.

Eſt un moyen de conſerver deux ou pluſieurs triomphes, quand il n'y en a plus au jeu.

Digitized by Google

FAUSSES CARTES.

Signifient des cartes de nulle valeur, & par-conſéquent très-propres à jetter.

POINTS.

Dix en font la partie; on marque autant de points qu'on a d'honneurs, ou qu'on fait de levées.

QUATRIEME.

N'eſt en général qu'une ſéquence de quatre cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur: ainſi une quatrième majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi, de la dame & du valet dans la même couleur.

QUINTE.

Eſt en général une ſéquence de cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur; par-conſéquent une quinte majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi, de la dame, du valet & du dix, dans la même couleur.

REBOURS.

On entend par jouer à rebours, en jouant d'une façon oppoſée à celle qu'on obſerve ordinairement: par exemple, ſi vous êtes fort en triomphes, & que vous jouiez comme ſi vous étiez foible, cela s'appelle jouer à rebours.

NAV.

Digitized by Google

NAVETTE.

On fait la navette quand chacun des associés coupe une couleur, & que chacun d'eux joue à son ami celle dans laquelle il coupe.

MARQUER.

Dix points font la partie : on les marque à mesure qu'ils se font.

TENIR LE JEU (TENACE.)

C'est quand on tient une couleur de laquelle on ait, par exemple, la première & la troisième des meilleures cartes, dès qu'on est dernier à jouer ; on tient les adversaires en haleine, lorsque cette couleur se trouve sur le tapis : comme, par exemple, si vous aviez l'as & la dame d'une couleur, & que votre adversaire y joue, vous ferez ces deux levées, & de même toutes les autres, quand-même ce ne seroit qu'avec des cartes inférieures.

TIERCE,

Est en général une séquence de trois cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur.

Ainsi une tierce majeure est une séquence de l'as, du roi & de la dame dans une couleur.

Digitized by Google

CHAPITRE XX.

Mémoire artificielle, ou *Méthode aisée pour soulager la mémoire de ceux qui jouent au Whist; à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.*

I. RANGEZ chaque couleur comme il faut dans votre main, les plus mauvaises à gauche, & les meilleures à droite, dans leur ordre naturel : faites-en autant des triomphes, que vous poserez à la gauche de toutes les autres couleurs.

II. Si, dans le courant du jeu, vous vous appercevez que vous avez la meilleure carte qui reste dans une couleur, mettez-la à la gauche de vos triomphes.

III. Et si vous trouvez que vous avez la meilleure, moins une, d'une couleur dont il faut vous ressouvenir, mettez-la à la droite de vos triomphes.

IV. Et si vous avez la troisième bonne carte d'une couleur, dont il faut vous ressouvenir, mettez une petite de ladite couleur, entre les triomphes & cette troisième meilleure, à la droite des triomphes.

V. Pour vous ressouvenir de la première couleur dans laquelle votre ami est entré, posez-en une petite au milieu de vos triomphes, & si vous n'en avez qu'une seule, à sa gauche.

VI. Si vous donnez, mettez l'atout que vous avez tourné à la droite de tous les autres, & ne vous en défaites que le plus tard

Digitized by Google

que vous pourrez, afin que votre ami puisse sentir que cette triomphe vous reste & joue en conséquence.

Pour trouver quand les adversaires renoncent d'une couleur, & dans laquelle c'est.

VII. Supposé que les couleurs que vous avez placées à droite, vous représentent vos adversaires dans l'ordre dans lequel ils se trouvent au jeu, à droite & à gauche.

Si vous soupçonnez que l'un d'eux renonce dans une couleur, mettez une petite carte de ladite douleur parmi celles qui représentent cet adversaire; par ce moyen vous vous souviendrez non seulement qu'on a renoncé, mais vous saurez aussi qui l'a fait & dans quelle couleur.

S'il arrive que la couleur qui représente l'adversaire, soit la même dans laquelle on a renoncé, changez-la contre une autre, & mettez dans celle-ci au milieu, une petite carte de la couleur à laquelle on a renoncé; & si v^s n'en avez point, mettez-y une autre carte à rebours, n'importe de quelle couleur qu'elle soit, à l'exception des carreaux seulement.

VIII. Ayant trouvé le moyen de vous ressouvenir de la couleur dans laquelle votre ami est entré le premier, vous pouvez pareillement vous raffraîchir la mémoire sur celle de vos adversaires, en mettant la couleur par laquelle ils sont entrés, à la place qui représente, dans votre main, vos adversaires à droite & à gauche; & au cas que vous eussiez déjà pris d'autres couleurs pour les représenter,

Digitized by Google

changez celle-ci contre celles dans lesquelles chacun des adversaires est entré.

Il faut se servir de cette méthode quand il est plus essentiel de se ressouvenir de la première entrée au jeu des adversaires, que de chercher la couleur dans laquelle ils ont renoncé.

LE TRE-SETTE,

OU REGLES

DU JEU DE TROIS-SEPT.

ORDRE DU JEU.

§. 1. PLUS un jeu est sujet à avoir des règles, plus il demande l'attention de ceux qui le jouent. Chaque carte, au *trois-sept*, est, pour ainsi dire, assujettie à des règles établies, & rien n'y est arbitraire : il est donc d'une nécessité indispensable, tant à les bien connaître, qu'à s'y conformer en tout point.

§. 2. Ce jeu doit son invention à l'Espagne ; il se ressent un peu du flegme qu'on attribue à cette grave nation, & veut être joué sans la moindre distraction.

§. 3. Selon sa première institution, il doit être joué à quatre, deux contre deux,

Digitized by Google

ſes compagnons placés vis-à-vis en forme de croix.

§. 4. Les cartes dont on ſe ſert au jeu de quadrille, ſervent auſſi au *trois-ſept*. Chacun joue avec dix cartes, qui ſe donnent en trois fois, & chaque carte eſt bonne dans ſa couleur : le trois eſt la première, après le deux, enſuite l'as, le roi, la dame, le valet, le ſept, juſqu'au quatre inclusivement.

§. 5. *Règle*. Si on donne mal les cartes, à une près, & ſi celui qui a la main eſt content de ſon jeu, il eſt le maître de tirer ou de faire tirer, ſans voir, une carte hors du jeu de celui qui en a une de trop, & peut continuer ; mais ſi l'erreur eſt de plus d'une carte, il faut en donner d'autres, ſans que celui qui a la main la perde.

§. 6. En ſe mettant au jeu, un de ceux qui jouent enſemble, ſe pourvoit de vingt-un jetons ; dont, pour la commodité, on a accoutumé de ſe ſervir d'un qui eſt plus grand que les autres, & qu'on fait valoir pour dix, & onze petits jetons.

§. 7. La partie eſt fixée aux points vingt-un ; elle eſt payée avec une fiche d'une valeur ſtipulée. Si l'on parvient à marquer tous les vingt-un jetons, avant que la contre-partie ait marqué onze des leurs, on gagne une partie double, qu'on paie avec deux fiches.

§. 8. On fait des points de deux manières ; avant de jouer, ce qu'on appelle points d'annonce ; & après que chacun a joué ſes dix cartes, ce qu'on appelle points de jeu.

§. 9. En premier lieu, quand celui qui eſt

Digitized by Google

en main a joué une carte, & que les trois autres y ont fourni, il examine son jeu, & fait son annonce de la façon suivante. Le trois, le deux & l'as de la même couleur, & dans une seule main, s'appellent néapolitaine; on la montre, & on marque trois points. Si les cartes qui sont avec vont de suite, comme roi, dame, valet, sept, &c. on compte autant de points qu'on a montré de cartes : pour 3 trois, 3 deux, 3 as, & 3 sept, on marque trois; & pour tous les quatre de ces mêmes cartes, on marque quatre jetons : pour trois rois, trois dames, trois valets, jusqu'au quatre, on marque un, & pour les quatre de ces mêmes cartes, deux jetons.

Règle. Il faut annoncer les cartes dans l'ordre qu'on se trouve placé, n'étant pas permis, ni d'annoncer, ni de fournir aucune carte avant son tour : car ayant la main, si l'on annonce 3 trois, 3 deux, ou 3 as, avant que d'avoir joué une carte; on peut obliger celui qui l'a fait, de jouer une de celles qu'il vient d'annoncer; ce qui très-souvent pourra gâter tout son jeu.

Règle. Si l'on ne montre tout-de-suite les cartes dont on annonce trois, il faut d'abord dire quel deux, quel trois, quel as il lui manque, parce que celui qui les demandera, va découvrir qu'il n'a point dans son jeu celui qui manque dans le jeu de celui qui a annoncé.

§. 10. On compte les points du jeu de la façon suivante : trois figures, de quelque couleur qu'elles soient, font un point; les trois, les deux, les rois, les dames & les valets,

Digitized by Google

ſont compris dans les figures ; les autres cartes, depuis le ſept juſqu'au quatre, ne ſe comptent que dans l'annonce. L'as fait tout ſeul un point ; c'eſt pour cela qu'on lui donne tant la chaſſe. Toutes les cartes contiennent dix points & deux figures qui ne ſe comptent point. La dernière levée fait un point toute ſeule.

§. 11. Les parties d'honneur, à ce jeu, ſe gagnent de cinq différentes façons ; ſavoir :

Par { Strammaſette, Strammaſon, Callade, Calladon, Calladondrion.

Strammaſette eſt fait, quand les deux qui jouent enſemble ont fait unanimement toutes les levées, à une près, qui ne contient ni un as, ni trois figures néceſſaires pour faire un point, (bien entendu que la levée qu'ont eue les adverſaires ne doit point être la dernière) ; car, fût-elle toute blanche, elle eſt comptée pour un point. (§ 10 Ce coup eſt payé par trois fiches, ſans compter ce que les onze points font pour la partie).

Strammaſon eſt fait, quand un ſeul des Joueurs, ſans aide de ſon vis-à-vis, fait la même choſe ; on le paye avec ſix fiches. Il faut convenir d'avance ſi le coup honoraire ſera payé ou non ; car, comme il arrive rarement, beaucoup de perſonnes ne le connoiſſent pas.

Callade ſe fait, quand les deux qui jouent enſemble, font unanimement toutes les le-

Digitized by Google

vées. Il est payé avec quatre fiches.

Calladon, quand un tout-seul fait toutes les levées. Il se paie huit fiches.

Calladondrion, quand celui qui est premier à jouer peut montrer une néapolitaine dixième; il se paie avec seize fiches dans tous ces coups; les onze points de cartes se comptent au profit de la partie, laquelle n'a rien de commun avec les parties d'honneur.

§. 12. Celui qui annonce & qui gagne par seule annonce la partie, soit simple ou double, ne peut jamais avoir du reste pour la partie suivante; au lieu que celui qui fait au jeu plus de points qu'il ne lui en faut pour gagner la partie, a cela de bon pour la partie suivante.

§. 13. Il est toujours permis de demander compte de l'annonce, jusqu'à ce que la première levée soit couverte, & avant que la seconde soit jouée; mais pas plus tard, & alors on doit s'en prendre à sa mémoire.

§. 14. Quelques-uns ont accoutumé de payer une partie simple pour les trois sept, & une partie double pour les quatre; mais comme il n'y a nulle proportion dans ce hasard, il en faut convenir d'avance, faute de quoi on ne peut marquer que trois ou quatre points. (§. 9.).

Digitized by Google

REGLES POUR JOUER.

I. Toutes les cartes données, & le jeu bien examiné, on joue une carte. Si, étant premier, on a en main une néapolitaine (§. 9.), on commence par en jouer l'as; afin que son vis-à-vis n'en soit point trompé, étant placé pour la jouer, on a la liberté de l'accuser d'abord.

II. Si on a un trois avec le deux, & une ou deux petites cartes de la même couleur, de façon qu'on ne puisse pas espérer que l'as & toutes les grosses cartes tombent là-dessus, il faut commencer par le deux; ce qui avertit son vis-à-vis, s'il a l'as troisième ou quatrième, de le prendre en main, & de lui marquer, en se défaisant premièrement d'une plus petite, & après d'une plus grosse carte de la même couleur, comme, par exemple, en mettant sur le deux un six ou un sept, & sur le trois un valet, ou une dame. Si le vis-à-vis n'a pas l'as, il jette d'abord sur le deux la plus forte de ses cartes, dans la figure jouée.

III. Si l'on se trouve avec un trois, cinquième par l'as, & même sixième ou septième par le roi, il faut commencer par jouer le trois. Le trois joué, son vis-à-vis est averti à lui donner le deux, s'il l'a; sinon, il peut espérer qu'il tombera chez les adversaires; ce qui rendra bonne toute la suite.

IV. *Invite.* Faute de cartes de cette force; on commence par faire une invite; elle se fait différemment: quand ayant la main on

Digitized by Google

joue un deux : c'eſt la plus grande des invites, qui ſuppoſe l'as avec une grande ſuite. Il faut alors qu'il relève avec le trois, s'il l'a, & qu'il joue une autre de la même couleur ; ſi tant eſt, qu'il n'a pas lui-même une néapolitaine dans une autre couleur, qu'il n'a pas pu accuſer, ou qu'il craigne ne pouvoir point lui marquer par les cartes qu'il voudra jetter ſur les cartes ſûres & franches de ſon ami ; auquel cas il joue premièrement toutes ſes cartes fortes, & rentre enſuite dans l'invite qui lui a été faite, ou dans quelque autre couleur qu'on lui a marquée par les cartes jettées.

V. Quand on joue une carte baſſe, comme un quatre, cinq, ſix ou ſept, c'eſt une invite ſur un trois, un deux ou un as. On appelle répondre à l'invite, en prenant la levée par la plus forte de ſes cartes, & en y retournant par une autre moins grande que la première.

VI. *Contre-invite.* Faire une contre-invite, c'eſt quand on s'empare de la première carte jouée, par une autre carte que celle que ſon vis-à-vis paroît avoir déſirée en faiſant ſon invite ; & quand on rejoue une baſſe de la couleur, ce qui dénote une ſuite aſſurée, & probablement plus grande que celle que l'on ſuppoſe chez ſon ami.

VII. Si on a un ou deux trois dans ſa main, qui ne ſont accompagnés que d'une ou deux figures, ou ſeulement d'une ou deux petites cartes, il ne faut point y faire une invite ; parce que votre vis-à-vis y répondant, pourroit avoir une ſuite dans cette couleur ; & vous ne pouvant plus le remettre au jeu,

Digitized by Google

empêcheriez peut-être par-là un grand coup.

VIII. Si l'on n'a pas de quoi faire une bonne invite, c'eſt-à-dire, un trois bien accompagné, ou un deux par l'as (car les invites ſur les deux ne doivent jamais ſe faire que par néceſſité, encore faut-il les avoir quatrième ou cinquième), on joue alors une figure d'une couleur où l'on ſe trouve la plus grande ſuite, tant pour chercher la force de ſon vis-à-vis, que pour faire ſurcouper un d'eux, ou un as à ſes adverſaires, & que par ce moyen ſon vis-à vis entrant au jeu, puiſſe voir en quelle couleur celui qui vient de jouer la figure a ſa force.

IX. Quand les 3 trois ſont annoncés du vis-à-vis, une invite ſur le deux, dans une des deux couleurs, eſt très-bonne. Si l'on n'a pas alors une aſſez grande ſuite pour faire une invite, il faut jouer le deux pour montrer qu'on l'a, pour laiſſer l'autre le maître de le prendre ou le gagner.

X. Toute carte que joue celui qui a annoncé 3 trois, eſt cenſée être invite, & demande que ſon vis-à-vis joue en conſéquence.

XI. Si la première carte qu'on joue eſt un roi, ſon vis-à-vis doit lui ſuppoſer ou l'as gardé, ou une bonne ſuite dans cette même couleur, & l'on fait toujours mal de jouer une figure dans le commencement du jeu, dans une couleur où l'on n'a qu'une ou deux cartes, ſi tant eſt qu'on peut faire autrement.

XII. Quand, ſelon ſes cartes, on ne craint d'être fait ni ſtrammaſette, ni callade, &c. & qu'on ne ſe trouve pas de quoi faire une

Digitized by Google

bonne invite, se trouvant avec un roi ou dame cinquième, on joue alors une petite dans cette couleur, afin de faire manger un deux ou un as à ses adversaires, & à se procurer par-là quelque avantage. Cela s'appelle faire une fausse invite.

XIII. Si un des adversaires fait une invite, & qu'on se trouve avec le deux troisième, il ne faut jamais couper avec le deux, puisqu'on pourra par-là recevoir une levée de tramasette, ou l'on pourra être surcoupé par le trois du vis-à-vis de celui qui a joué la petite; ou aussi on empêchera son vis-à-vis à se servir à propos de son as. Ce qui est le pis de tout & le plus sûr, c'est qu'on rendra la suite de son adversaire bonne par-là; de même que si l'on se trouve en dernier avec un trois second ou troisième, il ne faut jamais prendre une levée qui ne fait un point, à moins que vos cartes ne vous l'ordonnent autrement, & que vous soyez hors de tout danger.

XIV. Si le vis-à-vis a fait une invite, on fait toujours bien de mettre l'as là-dessus, dût-on l'avoir troisième; car si celui qui est placé avant vous n'a pas voulu mettre son deux ou son trois là-dessus, votre as vous reste; si celui qui est après vous, vous surcoupe, vous rendrez toujours le deux de votre vis-à-vis bon, & par conséquent toute sa suite.

XV. Il ne faut jamais épargner une figure sur la première carte que l'on joue, & qui est d'une espèce à être prise, pour éviter à être fait tramasette, en cas que votre ami se trouve

Digitized by Google

obligé à la perdre ; & si, malgré toutes vos précautions, une pareille levée vous rentre, & que vous vous trouviez avec de mauvaises cartes, votre premier soin doit être de vous faire avoir le point, ou en jouant un trois, si vous en avez, ou en cherchant votre vis-à-vis dans les annonces qu'il vous aura faites. Si, pour vous tirer du strammasette, vous jouez un trois, il faut, dans ce cas, que votre ami ne vous donne point son deux, puisqu'il doit s'appercevoir que c'est la nécessité qui vous y oblige.

XVI. Il faut avoir une attention infinie pour se souvenir de toutes les cartes annoncées, de toutes les invites qui ont été faites depuis le commencement du jeu d'un côté & de l'autre, de toutes les cartes qui sont devenues rois, & de tout ce qu'on aura jeté, depuis qu'on n'aura plus fourni dans les couleurs jouées ; faute de cela, aucun grand coup ne se fera jamais, si ce n'est par hasard.

XVII. On marque son jeu de la façon suivante : par exemple, je suis en main avec une grande suite en cœur qui est devenue bonne ; si celui qui est avec moi n'a plus de cette couleur, il commence à se défaire d'un cœur, après d'un carreau, & ensuite d'une autre carte dans une de ces deux couleurs, il est sûr qu'il a le trois de trèfle ; c'est pourquoi quand mes cartes franches sont finies, je lui joue la plus forte de celles que j'ai dans la couleur qu'il vient de marquer. On marque de même par les deux, quand on n'a pas de trois, excepté quand on joue pour finir une partie bien avancée ; car alors on ne doit jamais man-

Digitized by Google

quer fort sur un deux, crainte de pouvoir tromper son vis-à-vis, & de lui faire perdre une partie qui est déjà gagnée.

XVIII. Il peut arriver qu'on n'a qu'une couleur en main, de sorte qu'on ne sçauroit la marquer que par des cartes de la même couleur : il faut donc commencer à jeter premièrement les plus petites, & après les plus grandes : & l'ami y prêtant attention, pourra juger de sa force dans cette couleur.

XIX. Le grand art de ce jeu étant de bien faire connoître son fort & son foible à son vis-à-vis, il faut avoir la précaution, quand on est au jeu avec une néapolitaine, ou une autre suite de cartes rois, de jouer, si on l'a, un trois d'une autre couleur, avant que de continuer sa suite. Cela avertit son vis-à-vis de garder son deux & sa suite dans cette couleur, & de la lui marquer en ne jetant plus de cette couleur, ou en n'en jetant qu'après d'autres, des couleurs où il n'a point sa force.

XX. On ne peut bien marquer son jeu que sur les levées qui appartiennent à son ami : car sur celle des autres, on ne cherche qu'à se garder contre la force opposée ; sinon vers la fin du jeu, où il est très-nécessaire de bien marquer à son vis-à-vis en quelle couleur on est assuré, afin qu'il se garde dans une autre.

XXI. Cette façon de marquer le jeu des deux qui jouent ensemble, sert d'avertissement aux adversaires de se tenir en garde, & le plus sûr moyen d'éviter de grands coups, c'est de se bien garder dans la couleur où le vis à-vis de celui qui est au jeu montre sa force.

Digitized by Google

XXII. Si chez les adverſaires on a entendu annoncer une ou deux néapolitaines, 3 trois, ou ſi l'on craint une ou deux couleurs entières, il faut, pour ſe garantir d'être fait ſtrammaſette, ou callade, &c. que celui qui ſe trouve avec un trois & deux d'une même couleur, ſe défaſſe d'abord du trois, ce qui marque qu'il a le deux; de même que celui qui a un deux par l'as bien accompagné, s'en aille avec le deux, pour marquer ſon as aſſuré.

XXIII. Si l'on joue pour trois points, &c. pour gagner, & les adverſaires pour deux, ou plus, pour ſortir hors du double, ou pour gagner une partie ſimple, leſquels points ne ſe peuvent trouver à annoncer juſqu'à un point près; & en jouant, ſe faire un auſſi grand reſte pour la partie ſuivante, que faire ſe pourra; & ne pouvant plus rien faire, ils détalent leurs cartes ſans aller plus loin.

XXIV. Les deux qui jouent enſemble peuvent examiner leurs propres levées autant que bon leur ſemblera; mais de celles des autres, on ne peut voir que la première. Vu cette liberté, ſi quelqu'un jete ſon jeu, & ſe dit dehors lorſqu'il ne l'eſt pas, il cède au profit des adverſaires toutes les cartes qui reſtent en main, & eſt obligé de leur payer la partie, ſi par-là ils peuvent ſortir; ſinon, la partie eſt toujours manquée pour lui, & on recommence ſur nouveaux frais.

XXV. Si, en jouant pour quatre points, on ſe trouvoit avoir quatre rois, ou quatre deux, on eſt le maître de n'en accuſer que trois,

Digitized by Google

& on en montre tous les quatre : de même ayant une néapolitaine quatrième & plus, on n'en montre que tant qu'il en faut pour qu'il en reste un point ; & on fait en jouant autant de points qu'il est possible de se procurer.

XXVI. Celui qui en jouant pour trois points, annonce par inadvertance autant de cartes, est censé être hors du jeu ; on lui paye la partie, & il ne peut plus profiter de son jeu, eût-il une callade ou calladon en main.

XXVII. Comme dans ce jeu chaque carte parle, ou du moins signifie quelque chose, il demande de la part des Joueurs un grand silence. Le moindre mot qu'on dit sur son jeu tire à conséquence. Il faut sur-tout se déterminer à gagner ou à perdre sans une réflexion trop marquée ; car pour peu qu'on hésite là-dessus, on découvre son jeu au profit des autres.

XXVIII. On joue ce jeu en autant de tours que l'on veut, pourvu qu'on en convienne d'avance : les tours stipulés finis, on fait une partie sans reste.

XXIX. Quand les joueurs ne sont point d'une égale force, on peut changer à chaque tour, c'est-à-dire, à la quatrième marque d'un chacun qui fait les cartes. On tire au sort qui doit commencer.

Quand on aura bien appris toutes les règles, & que l'on saura les employer à propos, on trouvera le *Trois-sept* un très-beau jeu ; l'habitude & la réflexion fourniront ensuite des règles plus particulières, comme pour faire

Digitized by Google

adroitement ſtrammaſette, callade, & principalement calladon, & pour l'éviter. J'ai évité dans mes règles toutes ſortes de chicanes, en quoi auſſi elles diffèrent beaucoup de celles d'un Auteur anonyme, dans ſon livre intitulé *le Jeu de Trois-ſept*, ſelon les règles traduites de l'Italien; & je me flatte qu'un Lecteur attentif pourra l'apprendre à jouer ſans aucune autre aide: ce que je doute fort que l'on puiſſe faire par le moyen du livre en queſtion.

Digitized by Google

TABLE DES CHAPITRES DU TRAITÉ DU JEU DE WHIST.

CHAP. I. *Les Loix du Jeu de Whist.* pag. 1
CHAP. II. *Quelques règles générales que les commençans doivent observer.* 12
CHAP. III. *Quelques règles particulières qu'il faut observer.* 19
CHAP. IV. *Quelques jeux particuliers, & la façon avec laquelle il les faut jouer, dès qu'un commençant a fait quelques progrès dans ce jeu.* 20
CHAP. V. *Quelques observations qu'il faut faire par rapport à certains jeux, pour assurer que votre associé n'a plus de la couleur que vous lui avez jouée.* 25
CHAP. VI. *Quelques jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comment il faut tromper & harceler vos adversaires & indiquer votre jeu à votre associé.* 27
CHAP. VII. *Quelques jeux particuliers, dans lesquels on court risque de gagner trois levées, en en perdant une.* 28
CHAP. VIII. *Quelques façons de jouer particulières, lesquelles il faut mettre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure; avec des avis comment il faut jouer, si on tourne une figure ou un honneur à gauche.* 31
CHAP. IX. *Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son associé.* 32
CHAP. X. *Contenant divers cas mêlés de calculs pour démontrer quand il faut jouer, lorsqu'on n'est pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.* 34

Digitized by Google

CHAP. XI. *Quelques conſeils pour mettre, lorſqu'on eſt dernier, le roi, la dame, le valet, ou le dix de quelque couleur que ce ſoit.* 36
CHAP. XII *Quelques avis comment il faut jouer, ſi l'adverſaire à droite a tourné un as, un roi, une dame, &c.* 39
CHAP. XIII. *Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.* 42
CHAP. XIV. *Avertiſſement, qu'il ne faut point ſe défaire des premières cartes dans la couleur forte de ſon adverſaire, &c.* 44
CHAP. XV. *Explication plus ample, comment il faut jouer les ſéquences, donnée à la réquiſition de ceux qui avoient acheté ce Traité en manuſcrit.* 48
CHAP. XVI. *Additions de quelques cas.* 55
CHAP. XVII. *Addition de quelques cas qui n'ont point été rendus publics dans la première édition.* 61
CHAP. XVIII. *Dictionnaire du jeu de Whiſt, au moyen duquel on réſout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fait par demandes & par réponſes.* 66
CHAP. XIX. *Explication, en faveur des commençans, de quelques termes du Jeu.* 71
CHAP. XX. *Mémoire artificielle, ou méthode aiſée pour ſoulager la mémoire de ceux qui jouent au Whiſt; à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.* 74

Digitized by Google

LE JEU
DE L'IMPÉRIALE

POUR donner une idée de ce jeu auſſi claire que nous nous ſommes propoſé, nous commencerons par l'idée générale du jeu que nous donnerons dans le premier Chapitre. Nous donnerons dans le ſecond la manière de marquer, & enſuite les règles qu'il faut obſerver pour bien jouer ce jeu.

CHAPITRE PREMIER,

Où l'on donne une idée générale du jeu de l'Impériale.

CEUX qui ont voulu chercher l'étymologie de ce jeu, ont cru l'avoir trouvée en nous diſant, qu'il a été nommé de la ſorte, d'un Empereur, qui le premier mît ce jeu en vogue; mais ſans examiner ſi cette étymologie eſt vraie ou douteuſe, nous diſons, pour entrer en matière, que les cartes avec leſquelles on joue à l'Impériale, ſont les mêmes avec leſquelles on joue au piquet; c'eſt-à-dire, trente-deux: ſavoir le roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & ſept; ou bien trente-ſix, en y ajoutant le ſix de chaque couleur, comme on fait dans pluſieurs Provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, & en ce cas il faut néceſſairement que les ſix y ſoient;

Digitized by Google

mais le jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux. Avant que de commencer à jouer, il faut convenir de ce que l'on veut jouer, & à combien d'impériales on jouera la partie, qui est ordinairement à cinq : il est cependant de la volonté des joueurs de la faire de plus ou de moins.

Après être ainsi convenu, l'un des deux prend les cartes, qu'il bat & présente à son adversaire, pour voir à qui fera le premier ; & comme c'est à ce jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute carte, fait ; au lieu qu'au piquet il commande de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les cartes, les présente à couper à son adversaire, qui doit le faire nettement : après quoi, il lui donne & se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze cartes : il tourne ensuite la carte de dessus le talon, qu'il laisse dessus, & c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au jeu de l'Impériale des cartes que l'on appelle *honneurs*, qui sont le roi, la dame, le valet, l'as & le sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes ; au lieu que c'est le six, lorsqu'il est de trente-six : chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a ; mais il faut, pour qu'ils vaillent, qu'ils soient de triomphe, c'est-à-dire, de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que les cartes ont toujours même valeur, & que leur valeur est la valeur ordinaire ; savoir, le roi, la dame, le valet, l'as, le dix, le neuf, le huit, le sept & le

Digitized by Google

ſix, le plus fort de la même couleur en levant le plus foible.

Obſervez encore que lorſque l'on joue à trois, chacun ayant douze cartes, il ne reſte par conſéquent point de talon ; ainſi celui qui mêle pour faire la triomphe, tourne la dernière carte de celles qu'il prend, & c'eſt de celles-là dont eſt la triomphe.

Les cartes données, comme on l'a dit, & la tourne faite, celui qui eſt le premier à jouer commence, comme au jeu de piquet, d'aſſembler la couleur dont il a le plus de cartes, pour en faire ſon point qu'il accuſe, & pour lequel il compte quatre points, ſi ſon adverſaire ne le pare pas, c'eſt-à-dire, s'il n'en a pas davantage ; car s'il étoit égal, le premier, à cauſe de la primauté, le compteroit comme s'il étoit bon ; au lieu que l'adverſaire l'ayant ſupérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant, avant que d'accuſer ſon point, s'il n'a point d'impériale, auquel cas il faudroit la montrer auparavant, ſans quoi elle ne vaudroit plus rien. Il y a de pluſieurs ſortes d'impériales, & chaque impériale vaut vingt-quatre points.

La première ſorte d'impériale eſt de quatre rois ou quatre dames, quatre valets, quatre as, ou bien quatre ſept, lorſque le jeu eſt de trente-deux cartes, & les quatre ſix, lorſqu'il eſt de trente-ſix.

La ſeconde, le roi, la dame, le valet & l'as d'une même couleur.

Il y a encore l'impériale tournée, qui eſt lorſque tournant un roi, une dame, un valet

Digitized by Google

ou un as, on a dans son jeu les trois autres cartes de la même couleur, qui parfont le roi, la dame, le valet & l'as.

Enfin, il y a l'impériale que l'on fait tomber, & qui a lieu, lorsqu'ayant le roi, la dame ou autres triomphes, on lève les autres triomphes, qui forment l'impériale. Cette impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle est la triomphe.

Vous observerez que celui qui a dans son jeu le roi, la dame, le valet & l'as de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux impériales. Après que l'on a compté ses impériales, qui doivent, pour être bonnes, être étalées sur la table & accusées, on accuse le point comme il a été dit, & celui qui est le premier à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & sur laquelle l'adversaire est obligé de fournir de la même couleur s'il en a, & de prendre s'il peut, autrement de couper, ne pouvant point non-seulement renoncer à ce jeu, mais même gagner, si l'on fait une faute. L'on joue de la sorte toutes les cartes : après qu'elles sont jouées, chacun compte ce qu'il a, & celui qui en a plus que l'autre compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les six qu'il doit avoir, & il les marque pour lui.

Vous observerez que lorsque l'on joue à trois, celui qui est le premier à jouer est obligé de commencer par atout : le jeu se joue du reste comme à deux ; car celui qui fait plus de quatre levées, qu'il doit avoir pour ses cartes, marque quatre points pour chaque levée

Digitized by Google

qu'il a de plus. Voilà, en général ; ce qu'il faut ſavoir pour jouer à l'impériale : voyons maintenant la manière de marquer & de compter le jeu.

CHAPITRE II.

De la manière de marquer le jeu.

APRÈS avoir mêlé les cartes, donné, convenu de ce que l'on joue, & à combien d'impériales, il y a au bout de la table un corbillon, avec des fiches & des jetons, qui ſervent à marquer le jeu. On marque l'impériale avec une fiche, & les quatre que l'on gagne avec un jeton pour chaque quatre, & lorſqu'on a ſix jetons de marqués, l'on marque à la place une fiche, qui eſt une impériale, chaque impériale valant vingt-quatre points.

Celui qui ayant mêlé tourne un honneur, c'eſt-à-dire, un roi, une dame, un valet, un as, un ſept, lorſque le jeu eſt de trente deux cartes, ou un ſix, lorſqu'il eſt de trente-ſix, marque pour lui un jeton, qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le ſix de triomphe, ou le ſept, lorſqu'il n'y a point de ſix, ou bien avec l'as, le valet, la dame ou le roi, ou le jouant autrement fait la levée, marque autant de jetons, qui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs, le perd, parce que ſon adverſaire joueroit un

Digitized by Google

un honneur plus fort, bien loin de compter l'honneur qu'il auroit joué à ſon avantage, celui qui leveroit la levée de droit, marqueroit un jeton pour chaque honneur; de même celui qui, ayant joué le ſept de triomphe, lorſqu'il n'y a point de ſix, ou le ſix, perdroit la levée que l'autre leveroit par une triomphe qui ne ſeroit pas un honneur, il ne laiſſeroit pas de marquer à ſon avantage l'honneur qu'il leveroit, encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui, après avoir fini de jouer ſix cartes, s'en trouve de plus que ſes douze, qu'il doit avoir de ſon jeu, gagne quatre points, qu'il marque pour lui, pour chaque levée qu'il a de ſurplus que l'autre : lorſque l'on joue à deux, c'eſt de deux cartes; & de trois, lorſque l'on joue à trois.

De même, comme il a été déjà dit, celui qui a plus de points que l'autre, marque à ſon avantage quatre pour le point, n'importe qu'il ait trois, quatre, cinq, ſix, ſept, huit ou neuf cartes de point, en obſervant que lorſque le point eſt égal, celui qui eſt le premier compte quatre pour ſa primauté.

Voilà les différens points que l'on compte, & qui, aſſemblés, forment une impériale. Il reſte à faire obſerver que ces points peuvent être effacés, lorſqu'ils ſont au-deſſous de vingt-quatre ou de ſix jetons : par exemple, ſi l'un des joueurs avoit du coup précédent vingt points ou moins, & que ſon adverſaire eût une impériale en main, ou retournée, lorſqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'impériale en droit, annulle les vingt

Digitized by Google

points de ſon adverſaire, qui ſeroit obligé de démarquer, ſans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que ſon adverſaire n'eût auſſi une impériale, qui effaceroit également les points de l'autre joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche, en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque ; lorſque l'on a ſix jettons aſſemblés, efface également les points que l'adverſaire peut avoir, & eſt marquée comme l'autre avec une fiche, en faveur de celui qui l'a fait, & la partie dure juſqu'à ce qu'un des deux joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, enſuite les impériales qu'on a en main, ou de la tourne, lorſqu'elles ont lieu : enſuite le point ; après le point, les honneurs que l'on gagne ſur les levées que l'on fait, & enſuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce que l'on pourroit dire de plus ſur ce jeu, ſe trouvera dans les règles ſuivantes, il eſt à propos d'y paſſer, pour ne pas amuſer le lecteur par une lecture inutile.

Digitized by Google

REGLES

DU JEU DE L'IMPERIALE.

I. LORSQUE le jeu ſe trouve faux, le coup où il eſt reconnu faux ne vaut pas, les précédens ſont bons.

II. S'il ſe trouve une ou pluſieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on donnera les cartes pas trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal, perd ſa donne & une impériale.

V. Une carte tournée au talon n'empêche pas que le jeu ne ſoit bon.

VI. Qui mêle ſon jeu au talon, perd la partie.

VII. Qui oublie de compter ſon point, ne le compte pas; il en eſt de même des impériales.

VIII. Qui ne montre pas ſes impériales avant ſon point, ne les compte pas.

IX. Tout honneur jetté ſur le tapis, vaut quatre points à celui qui le lève.

X. Celui qui pouvant prendre une carte jouée ne la prend pas, perd une impériale, ſoit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas, s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'eſt-à-dire, ne joue pas de la couleur dont on a joué, & qu'il a dans ſon jeu, perd deux impériales.

XII. Les impériales que perd celui qui fait

Digitized by Google

des fautes, ſont au profit de ſon adverſaire, ſi celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui eſt loiſible de ſe démarquer.

XIII. Celui qui a une impériale en main ou de tourne, lorſqu'elle vaut, efface les points que ſon adverſaire a; il en eſt de même, lorſqu'il finit ſon impériale en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une impériale avec les points des cartes qu'il gagne, ne laiſſe point de points marqués à ſon adverſaire; au lieu que celui qui finit une impériale par les honneurs qu'il lève pendant ſon coup, ne peut empêcher de marquer ce que ſon adverſaire gagne de cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne eſt reçue à finir la partie plutôt qu'une impériale en main: l'impériale en main plutôt que l'impériale tournée, lorſqu'elle a lieu: l'impériale tournée plutôt que le point: le point plutôt que l'impériale qu'on fait tomber, & ladite impériale plutôt que les honneurs, enfin les honneurs plutôt que les cartes, qui ſont les derniers points du jeu à compter.

XVI. L'impériale retournée n'a lieu que lorſque l'on joue ſans reſtriction, de même que l'impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale qu'on fait tomber, n'a lieu que dans la couleur qui eſt triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main en vaut deux, ſans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorſque le point eſt égal, celui qui a la primauté le marque.

Digitized by Google

XX. Celui qui quitte la partie avant qu'elle soit achevée, la perd, à moins que ce ne soit d'un mutuel consentement.

LE JEU

DU REVERSIS,

Tel qu'il se joue aujourd'hui.

Des formes de ce Jeu.

Le Reversis je joue à quatre personnes, avec un jeu de cartes complet, excepté les dix. L'as prend le roi, le roi la dame, & ainsi de suite, & *l'on ne renonce jamais*, que dans un seul cas, expliqué plus bas à l'article ESPAGNOLETTE.

On tire pour les places; &, comme il y a de l'avantage à donner les cartes, on tire pour la donne. Ensuite de quoi *la donne circule toujours par la droite.*

Il y a, entre plusieurs autres, deux grands objets à ce jeu; savoir, *la partie* & *la remise* au panier.

On expliquera ces termes dans la suite.

On donne onze cartes aux trois personnes avec qui l'on joue, & douze à soi-même, moyennant quoi il restera trois cartes. Chaque joueur en écarte une de son jeu & reprend une des trois du talon. Il n'est cependant pas obligé

Digitized by Google

d'écarter pour reprendre ; & dans ce cas il lui eſt permis de voir la carte qu'il laiſſe. Celui qui donne, en écarte une ſans reprendre. Cela donne quatre cartes à l'écart, qui ſervent à compoſer *la partie*; elles ſe placent toujours ſous le panier, où l'on entaſſe les remiſes. Ce panier circule conſtamment avec la donne, & doit toujours ſe trouver à la droite de celui qui donne.

Il y a 40 points au jeu, ſavoir les as comptent 4, les rois 3, les dames 2, les valets 1 chacun. Ces points ſeuls ſe comptent dans les levées que l'on fait ; les cartes blanches ne comptant rien.

De la partie.

Nous avons déja dit que la partie ſe forme par les quatre cartes de l'écart. Les points s'y comptent comme dans les levées, à l'exception de l'as de carreau qui y compte 5, & du valet de cœur ou quinola, qui y compte 4. Aux points qui s'y trouvent, on ajoute toujours 4 ; & c'eſt proprement ce que l'on doit nommer *la partie* ; attendu qu'il pourroit arriver que les 4 cartes de l'écart fuſſent toutes blanches, & que celui qui gagneroit la partie n'eût ainſi rien pour ſa peine.

Celui qui fait le plus de points dans ſes levées, perd la partie. Il la paye à celui qui la gagne.

Celui qui fait le moins de points, ou aucun point, ou point de levée, la gagne.

Il arrive ſouvent, que deux des joueurs ont le même nombre de points : alors celui

Digitized by Google

qui a le moins de levées a la préférence. S'ils avoient mêmes points & même nombre de levées, celui qui se trouve *le mieux placé*, gagne. Bien entendu, que celui qui n'a point de levée, a la préference sur celui qui a une levée blanche. En général, aux cas d'égalité, le mieux placé est préféré.

Le *mieux placé* est toujours celui qui donne. Après lui c'est son voisin à la gauche, & ainsi de suite en passant par la gauche.

Lorsqu'un des joueurs fait toutes les levées, *la partie* ne se compte point. C'est le coup que l'on nomme le *reversis* par excellence.

Du coup nommé le Reversis.

Nous venons de dire que l'on fait le reversis, quand on fait seul toutes les levées. C'est le coup le plus brillant de ce jeu; mais on ne *l'entreprend* pas toujours impunément.

Quand les neuf premières levées sont faites, *le reversis est entrepris*. Alors, si l'on ne fait pas les deux autres levées, le reversis est dit *rompu à la bonne*, ou simplement *rompu*.

La donne se rapporte aux différents petits payemens qui se font dans ce jeu. Il y a trois différentes bonnes.

1. *La première bonne*; c'est la première levée.

2. *La dernière bonne*; c'est la dernière levée, que l'on nomme aussi, *en dernier*.

3. *La bonne* pour le coup du reversis &

Digitized by Google

pour l'Espagnolette, ce sont les deux dernières levées.

Ne rompt le reversis, que celui qui fait une des deux dernières levées contre le joueur qui l'auroit *entrepris*.

Il n'y a que celui qui fait le reversis qui puisse tirer la remise. Il n'y a aussi que lui qui puisse la faire, s'il le manque. Nous expliquerons ce coup dans le chapitre suivant.

De la Remise & du Quinola.

Quand le jeu commence, chaque joueur met au panier deux jettons ou 10 fiches, & celui qui donne en met trois. Cette contribution forme le fonds des remises. Elle se renouvelle toutes les fois que le panier est vuide, ou qu'il y a moins que le premier fonds, c'est-à-dire 9 jettons. Ce fonds se nourrit par la contribution d'un jetton à chaque donne par celui qui donne.

La remise est attachée au valet de cœur ou quinola, qui est la carte la plus importante de tout le jeu. Toutes les fois que l'on donne le quinola en renonce, on tire la remise; cela s'appelle *placer ou donner le quinola*. Toutes les fois, au contraire, qu'il est forcé (c'est-à-dire quand on est obligé de le donner sur un cœur, & nous avons vu Article 1. qu'on ne renonce jamais :) il fait payer la remise : cela s'appelle *forcer le quinola*.

Toutes les fois que l'on est obligé de jouer le quinola, on fait la remise. Cela s'appelle *le quinola joué ou gorgé*. Excepté le seul cas,

Digitized by Google

où le joueur qui auroit joué le quinola, feroit encore le reverſis ; & encore faut-il qu'il ait joué le quinola avant la bonne, c'eſt-à-dire, à l'une des neuf premières levées ; & c'eſt le plus grand coup que l'on puiſſe faire à ce jeu ; parce que l'on tire les revenus du reverſis, & la remiſe.

Mais auſſi ſi, ſe flattant de pouvoir faire le *reverſis*, le joueur eût joué le quinola à l'une des neuf premières levées, & qu'on lui rompît le reverſis, il payeroit le reverſis rompu, & en outre feroit la remiſe ; c'eſt le coup le plus cher.

Si, en faiſant le reverſis, on joue le quinola à la 10.e ou 11.e levée, on ne tire point la remiſe ; mais l'on ſe fait payer du reverſis fait.

Si dans un reverſis entrepris on jouoit le quinola à la 10 ou 11.e levée, & que le reverſis fût rompu, on ne fait pas non-plus la remiſe ; mais l'on paie le reverſis manqué.

Dans les autres cas où l'un des joueurs fait ou manque le reverſis, & qu'un autre place le quinola, ou bien que ſon quinola lui eſt forcé, celui-ci ne tire la remiſe, ni ne la fait. En un mot, du moment qu'il y a reverſis, il n'y a point de remiſe, & le quinola redevient ſimple valet de cœur, (excepté dans les cas expliqués plus haut) où celui qui entreprend le reverſis, lève le quinola avant la dixième levée.

Digitized by Google

Des payemens.

Ils sont en assez grand nombre, & il y a plusieurs choses à observer ici. Nous commencerons par les plus petits.

Celui qui donne un as en renonce, touche une fiche de celui qui fera cette levée. Si c'est l'as de carreau, il en recevra deux. On paye tout-de-suite sans se le faire demander, & de même, en donnant le quinola en renonce, on recevra un jetton, ou 5 fiches.

Le joueur à qui l'on force un as, paye une fiche à celui qui le force; & deux, si c'est l'as de carreau.

Si quelqu'un force le quinola, il touche un jetton de chaque joueur, & *deux* jettons de celui qui tenoit le quinola.

Un, ou plusieurs as joués, de même que le quinola joué ou gorgé, se payent comme s'ils eussent été forcés, & se payent à celui qui gagne la partie; mais c'est à celui-ci à s'en souvenir & à les demander.

Tous ces payemens sont doubles en vis-à-vis.

Tous les payemens susdits sont encore doubles à la première & à la dernière bonne. De manière, que si par hazard l'on forçoit le quinola, en vis à-vis, à la première ou dernière bonne, on toucheroit 8 jettons ou 40 fiches de son vis-à-vis & 2 jettons de chacun des autres joueurs. Et si l'on le forçoit ainsi de côté, celui-ci payeroit 4 jettons, le vis-à-vis en payeroit 4, & le troisième joueur en payeroit 2.

Digitized by Google

La partie se paye aussi double, si c'est le vis-a-vis qui la gagne.

Tous les payemens susdits cessent, dès qu'il y a reversis, soit que le reversis se fasse, ou soit rompu à la bonne. Alors on rend tout ce qui s'étoit payé pendant le coup, sans se le faire demander: c'est-à-dire, qu'on rend à celui qui a payé, afin que personne ne paye ni plus ni moins que le reversis.

Le reversis se paye 16 fiches de chaque joueur, & 32 du vis-à-vis.

Celui qui rompt le reversis à la bonne, reçoit 64 fiches de celui qui l'avoit entrepris. Les autres joueurs n'ont rien.

De l'Espagnolette.

Trois as & le quinola; quatre as & le quinola; ou simplement quatre as, réunis dans la même main, font ce que l'on appelle *l'Espagnolette.*

Ce coup est souvent très-compliqué, difficile à jouer. Il renverse-à-peu-près tout ce que nous venons de dire jusqu'ici.

Pour abréger, j'appelerai *Espagnolette*, le joueur qui porte le jeu.

L'Espagnolette a le droit de renoncer en toute couleur pendant les neuf premières levées. Il place de cette façon son quinola, quoique souvent seul en sa main, & tire conséquemment la remise; il donne ses as à droite & à gauche; il gagne toujours la partie, de quelque manière qu'il soit placé. On diroit que l'on ne joue que pour lui; & effectivement, s'il joue bien, tous les avantages du jeu sont pour lui. Mais n'ayant la

Digitized by Google

droit de renoncer que pendant les 9 premières levées, il doit fournir de la couleur que l'on joue aux deux dernières, s'il en a ; & s'il est assez mal-adroit pour avoir gardé une grosse carte, par laquelle il se trouve dans la nécessité de faire une des deux dernières levées, sa fortune change de face, & alors il fait tous les frais de la partie, c'est-à-dire,

1. Qu'il perd la partie, quand-même sa levée ne seroit que blanche ; & la paye à celui qui la gagne dans l'ordre naturel.

2. Qu'il fait la remise, s'il a placé le quinola, ou que l'ayant gardé dans l'espérance de le placer à la bonne, & étant entré mal-adroitement à la 10.e levée, il le gorge à la dernière ; mais il ne feroit pas la remise, si, étant Espagnolette par quatre as, un des autres joueurs *plaçât* le quinola, ou que le quinola fût *forcé*.

3. Qu'il rend *au double* les as ou quinola qu'il peut avoir donnés pendant le jeu, & qu'on lui a payés ; ou bien aussi l'as où le quinola, que les autres joueurs ont pu se donner réciproquement.

L'Espagnolette est libre de ne se servir point de son privilége, & de jouer son jeu comme un jeu ordinaire. Mais il ne le peut plus, dès qu'il a une fois renoncé *en vertu de son droit*.

L'Espagnolette n'est pas censé avoir perdu son droit, pour avoir fourni de la couleur que l'on demande, & même pour avoir pris ; il faudroit pour cela que la levée lui restât,

Digitized by Google

L'Eſpagnolette, s'il force le quinola, en tire la conſolation, en quelque époque du jeu que cela arrive. On comprend qu'il n'y a que trois époques, où cela puiſſe lui arriver:

1. Si ſe trouvant le premier à jouer, il joue cœur, & que le quinola fût ſeul dans quelque main.

2. Si, ayant par mégarde fait une levée dans le courant du jeu, il joue un cœur & force.

3. Si, étant entré malgré lui à la dixième carte, il lui reſtoit un cœur à jouer & forçât par ce hazard à la dernière.

Faire entrer ſignifiera, ſi l'on veut, *faire levée.*

Si quelqu'un fait le reverſis, *l'Eſpagnolette* paye ſeul pour toute la compagnie.

Si quelque joueur entreprend le reverſis, & qu'un autre le rompe à la bonne; l'Eſpagnolette paye tout le reverſis à celui qui rompt, [c'eſt-à-dire 64 fiches.]

L'Eſpagnolette peut rompre un reverſis à la bonne, & en eſt payé, comme eſt dit ci-deſſus, il peut auſſi faire le reverſis, & dès-lors ſon jeu n'eſt qu'un jeu ordinaire.

Si *l'Eſpagnolette* avoit placé ſon quinola, & qu'il y ait reverſis fait ou manqué, il ne tirera pas la remiſe, ſelon la règle générale, *qu'en reverſis il n'y a point remiſe*, excepté pour celui qui entreprend le reverſis.

Si par as, roi, ou dame de cœur, l'un force le quinola à *l'Eſpagnolette*, en quelque époque du jeu que cela arrive, il feroit la remiſe, & payeroit, ainſi que les deux autres joueurs, ce qui eſt dû à celui qui force, ſe-

Digitized by Google

lon les règles établies ci-dessus, excepté toujours s'il y a reverſis.

Si l'Eſpagnolette n'entre pas d'ailleurs, il jouira de tous ſes autres droits, nommés ci-haut.

Des Loix du Jeu.

Elles ſont en petit nombre.

On ne peut donner les onze cartes à chaque joueur qu'en trois fois, une fois par trois cartes & deux fois par 4; en ſe donnant toujours par 4 à ſoi-même. Toute autre façon de donner eſt vicieuſe.

Carte tournée fait refaire; à moins que tous les joueurs ne jugent le coup bon, pour abréger.

Celui qui aura mal donné, perd ſa donne. Il peut cependant refaire, en fourniſſant un jetton au panier.

Celui qui ayant mal donné, ne s'en ſeroit pas apperçu, ou n'en auroit pas averti avant que l'écart ſoit fait, payera 4 jettons d'amende au panier, & le coup ſera nul: & perdra en outre cette fois-là ſa donne, ſans pouvoir la racheter.

Des trois cartes du talon, la première eſt pour le premier joueur à la main, la ſeconde pour le ſecond, & la troiſième pour le troiſième.

Quiconque voit la carte de l'écart qui lui revient, & écarte enſuite, ne peut gagner la partie, ni placer ſon quinola, ſi par hazard il l'avoit, ni faire le reverſis; & s'il rompoit un

Digitized by Google

reverſis, on ne lui payeroit rien. Il peut forcer le quinola, mais on ne lui en payera pas la conſolation; le joueur à qui l'on auroit de cette manière forcé le quinola, feroit cependant la remiſe.

Il en eſt de même de celui qui prendroit ſa carte du talon, & n'écarteroit pas. Il n'a droit à rien.

Quiconque joue ſa carte avant ſon tour, payera un jetton au panier.

Si quelqu'un ſe trouvoit avoir écarté deux cartes au lieu d'une, & ne portât que dix cartes, il n'a droit à aucun payement quelconque; mais s'il rompt un reverſis, il en ſera payé; & s'il force le quinola, il en ſera payé.

Toutes les cartes qui ſe trouveront ſous le panier, comptent pour la partie, ſoit qu'il y en ait une de trop ou de moins.

La levée appartient à celui qui la ramaſſe. Cependant tout autre joueur peut en avertir & régler le coup, avant que l'on ait rejoue, s'il le juge-à-propos.

Il eſt permis d'examiner ſes propres levées, mais aucunement celles de autres, ſi ce n'eſt la dernière de toutes celles qui ſeront faites.

Quiconque renonce, ſans avoir l'Eſpagnolette, mettra 2 jettons au panier en guiſe d'amende, & ne pourra toucher aucun payement quelconque de ce coup-là.

Digitized by Google

LE NOUVEAU JEU

DE LA COMÈTE,

Avec des Observations sur les différentes manières de le jouer.

POUR jouer le jeu de la Comète, il faut deux jeux de cartes entiers : on ôte les quatre as de chacun; & pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, & les rouges dans l'autre jeu.

Il paroît que le nom de *Comète* a été donné à ce jeu, à cause de la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup ; les Comètes étant ordinairement accompagnées d'une longue traînée de lumière, qu'on appelle la queue de la Comète.

Chaque jeu est composé de quarante-huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre as : l'on en donne dix-huit, trois par trois, à chacun : de sorte qu'il en reste douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des joueurs porte la main sur le talon pour l'examiner, il paye la peine dont on est convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou seul à seul. Les points & les paris le même qu'au Piquet, ainsi que la queue, pour marquer les coups ; on en joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jetton vaut dix points, comme au piquet.

Digitized by Google

Si l'on a mal donné, celui qui eſt le premier en carte peut obliger de refaire ; mais s'il y trouve ſon avantage, il peut décider le coup bon, que ce ſoit lui ou l'adverſaire qui ait la carte de plus, pour lors celui qui a la carte de plus, joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups, qui font l'aller & le revenir, le dernier coup décide ſi on eſt marqué.

L'on met dans le jeu noir *le neuf de carreau*; & dans le jeu rouge *le neuf de trèfle*, pour ſervir de Comète.

Les cartes étant données, pour jouer avec facilité, il faut les ranger de ſuite dans leur ordre naturel; ſçavoir, les deux enſemble, les trois, les quatre, & ainſi de ſuite, en remontant juſqu'au roi. Il n'importe pas de quelle couleur ſoient les cartes, pourvu qu'elles ſoient de ſuite par le nombre.

Lorſque le jeu de chacun eſt arrangé, le premier commence à jouer. Il faut obſerver qu'il n'eſt pas aſtreint à commencer par un deux, qui eſt la plus baſſe carte du jeu ; il peut jetter d'abord telle carte de ſon jeu qu'il veut.

Il eſt de l'avantage de ce jeu de commencer par la carte qui en a le plus de ſuite. Par exemple, le premier ayant des deux, des trois & des quatre, & n'ayant point de cinq; s'il a des cartes qui ſe ſuivent depuis le ſix juſqu'au roi, il ne commencera pas par un deux, parce qu'en jouant de cette façon, il ne pourroit ſe défaire que d'un deux, d'un trois,

Digitized by Google

& d'un quatre, n'ayant point de cinq ; mais il jettera d'abord un ſix, en diſant ſix, ſept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi : par-là il jouera huit cartes, au lieu qu'en commençant par un deux, il n'en pourroit jouer que trois. Or, il y a de l'avantage à ſe défaire d'un plus grand nombre de cartes, parce que celui qui a plutôt fini & jetté toutes ſes cartes, marque l'autre joueur des points qui lui ſont reſtés dans la main.

Si cependant il arrivoit qu'on eût trois deux ſans trois, & que d'ailleurs les cartes fuſſent aſſez de ſuite, comme il n'y a pas d'eſpérance de rentrer en jeu par un deux, n'y ayant point de cartes au-deſſous, il faudroit commencer par cette carte, & dire deux ſans trois, particulièrement quand on a des rois qui font rentrer en jeu.

Il eſt auſſi une façon de jouer pour ſe défaire de deux dames, quand on en a trois, & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par une dame, & diſant dame & *roi*, dame ſans roi : ſi l'on avoit deux neuf, deux dix, deux valets, trois dames & un roi, en commençant par le neuf, on dit, neuf, dix, valet, dame & roi, enſuite dame ſans roi : cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir & de faire regorger la Comète, ou de finir en mettant la Comète pour neuf ; ce qui arrive, lorſqu'on la met à la ſuite d'un huit ou après un *hoc*.

On appelle regorger la Comète, quand on finit, & qu'elle reſte dans le jeu de l'adverſaire.

Digitized by Google

Il eſt encore un moyen ſûr de ſe procurer des *hoc*, quand on a trois dames & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par le roi, diſant roi, enſuite dame ſans roi : par ce moyen, une ſeule dame fait paſſer deux rois, & comme le talon eſt compoſé du quart des cartes, on doit ſuppoſer qu'il y en reſte une de chaque eſpèce. Si donc il reſte un roi au talon, en ce cas l'adverſaire ne doit plus en avoir qu'un, pour mettre à la ſuite de la quatrième dame, s'il l'a, ou à la ſuite de l'une des deux du joueur.

Si le jeu du premier en carte étoit compoſé de deux neuf, deux dix, deux valets, deux dames & deux rois, qui font dix cartes, enſuite d'un deux, ou trois, un quatre, un cinq, deux ſix & deux ſept, ſans huit, il faudroit commencer par jouer ſix & ſept ſans huit : & en ſuppoſant qu'il y a un neuf au talon, l'adverſaire en mettant un huit, diroit huit ſans neuf; pour lors l'on reprendroit depuis le neuf juſqu'au roi, & enſuite il faudroit recommencer ſept ſans huit : l'adverſaire en mettant un huit, diroit encore huit ſans neuf, & alors on continuera depuis le neuf juſqu'au roi, qui font cinq cartes, & on reprendra depuis le deux, juſques & compris le ſix, qui fait la dernière. Si l'adverſaire a la Comète, on la lui fait regorger de cette façon, parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles ſont toutes de ſuite.

Quand on n'a pas la Comète, & qu'on

Digitized by Google

a quatre deux, un trois; un quatre, un cinq, un six, un sept, un huit sans neuf, & qu'on a toutes les autres cartes suivantes, jusques & compris le roi, même plusieurs dames & autant de rois, à la faveur desquels on rentre en jeu, il ne faut pas commencer par les deux; parce qu'après avoir joué le dernier roi, si on n'a plus que les quatre deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept & le huit, en mettant les quatre deux à la fois, on finit par le huit, & par ce moyen on fait regorger la Comète; parce que l'adversaire voyant encore dix ou douze cartes, ne s'imagine pas qu'elles soient si suivies.

Lorsqu'on a quatre cartes semblables, il ne faut les mettre à la fois, que quand on a celles au-dessous, & même ne commencer que par les cartes qui suivent ces quatre semblables; parce que l'adversaire n'en ayant point, doit indubitablement y rentrer, & que par ce moyen toutes celles qui restent au-dessous, sont des *hoc*; mais il ne faut jamais les mettre à la fois, quand on n'a aucune de celles au-dessous, à moins que le jeu ne se trouve disposé de façon, qu'en les mettant on puisse finir.

Comme l'avantage de ce jeu est de finir en mettant la Comète pour neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, & qu'elle fait aussi quadrupler les points, il est bon de se ressouvenir quelles cartes manquent à l'adversaire; par exemple, je suppose que l'adversaire n'ait pas de cinq, & n'ait plus que trois cartes, & le Joueur un deux & la Comète, il doit pour-

Digitized by Google

lors dire deux ſans trois, parce que ſi l'adverſaire n'avoit point de trois, le Joueur finiroit par la Comète, pour neuf; & en ſuppoſant qu'il eût un trois, & même un quatre, ce qui ne fait que deux cartes de trois qu'il a, il diroit trois & quatre ſans cinq, on l'interromproit, & on finiroit ſeulement par la Comète, qui pour-lors ne ſeroit pas ſeulement pour neuf & néanmoins ſe payeroit double, & feroit doubler les points de la carte de l'adverſaire.

Il eſt encore un moyen preſque ſûr de finir par la Comète pour neuf, quand on ſait que l'adverſaire n'a point de neuf, & qu'on lui ſuppoſe des huit; on garde la Comète en diſant, je ſuppoſe, trois, quatre, cinq & ſix ſans ſept: l'adverſaire dit en mettant un ſept & huit ſans neuf; pour-lors on finit par la Comète pour neuf.

Lorſque le premier, ayant jetté toutes les cartes qui avoient une ſuite, eſt obligé de s'arrêter à une qu'il n'a pas; par exemple, s'il dit quatre ſans cinq, alors le ſecond jette un cinq, s'il en a un. Il faut obſerver qu'après avoir jetté ſon cinq, il ne lui eſt pas permis de recommencer par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble; il doit ſuivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq, en remontant juſqu'au roi, qui eſt la plus haute carte du jeu: après quoi il peut recommencer par telle carte de ſon jeu qu'il veut. Il faut encore obſerver que ſi ſes cartes ne vont pas de ſuite juſqu'au roi; par exemple, s'il n'a pas de valets, il jettera ſes cartes, en diſant, cinq, ſix, ſept, huit, neuf, dix ſans

Digitized by Google

valet; mais si l'autre Joueur n'a pas non-plus de valets, alors celui qui a dix sans valet, n'est pas obligé de jetter une dame, qui est la carte au-dessus du valet; mais il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même espèce peuvent se jetter ensemble, suivant la volonté du Joueur & suivant son avantage. Ainsi celui qui a quatre valets, peut les jetter tous les quatre à la fois pour un seul valet; mais s'il n'a pas de dix, il ne doit pas se défaire de ses valets, qui sont nécessaires pour rentrer en jeu, lorsque l'autre Joueur jettera ses dix.

Celui qui a les trois neuf sans la Comète, ou avec la Comète, peut les jetter ensemble.

Celui qui a deux ou trois rois, peut les jetter tout-de suite; & il doit le faire quand il sait qu'il n'y a plus de dames.

Il faut avoir l'attention de se défaire, autant qu'on peut, de ses cartes les plus hautes en point, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix, des neuf & des huit, parce que, quand ces cartes restent dans la main, on est marqué d'un plus grand nombre de points; mais il faut s'en défaire à propos, parce qu'elles peuvent servir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue, & à rentrer en jeu. Cela dépend de la disposition des cartes qu'on a dans la main, & des conjectures qu'on peut faire sur le jeu de la personne contre laquelle on joue, par les cartes qui sont déja passées.

Il faut aussi se défaire des basses cartes, telles que les deux & les trois, parce que,

Digitized by Google

quand il y a un certain nombre de cartes jettées, il eſt difficile de rentrer en jeu par des deux & des trois, & on ne peut plus s'en défaire, à moins qu'on n'ait des rois, ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas, comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut, on jette les deux, les trois & les autres baſſes cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien obſerver quelles cartes manquent à l'adverſaire, auquel on peut faire regorger la Comète, quand on a cette carte qui lui manque & les autres de ſuite juſqu'au roi; & pour y parvenir, ſans qu'il ſoupçonne qu'on puiſſe finir, il eſt de la prudence de garder cinq ou ſix cartes de ſuite, parce qu'après avoir joué le roi, on recommence, je ſuppoſe, par deux, trois, quatre, cinq, ſix & ſept.

Il n'eſt pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qui ont été jettées ſur le tapis, & on convient pour l'ordinaire d'une peine contre celui qui porte la main ſur les cartes qui ont été jettées, & veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans ſa mémoire les cartes qui ſont paſſées, ſur-tout celles qui manquent à la perſonne contre laquelle on joue, parce que ſi l'on n'a pas non-plus de ces cartes, on eſt toujours le maître du jeu en jettant les cartes inférieures qui vont de ſuite juſqu'à ces cartes; par exemple, un des joueurs ayant des ſept, des huit, des neuf & des dix, & n'ayant point de valets; s'il ſait que l'autre joueur n'a point non-

Digitized by Google

plus de valets, il jette toutes ſes cartes qui vont de ſuite juſqu'au valet : par-là il reſte maître du jeu, l'autre joueur ne pouvant l'interrompre ; & après s'être défait des ſept, des huit, des neuf & des dix qu'il pouvoit avoir, il recommence par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, choiſiſſant toujours celle qui en a le plus de ſuite, & par conſéquent lui facilite le moyen de ſe défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Comète fait *hoc* partout, c'eſt-à-dire, que celui qui l'a, peut, en jettant les cartes l'employer pour telle carte qu'il veut : elle eſt roi, dame, valet, dix ou telle autre carte, ſelon la volonté de celui qui l'a dans ſon jeu, & ſuivant ſon avantage. Obſervez qu'après avoir employé la Comète pour une dame ou pour une autre carte inférieure, on n'eſt pas obligé de jetter après la carte qui ſuit immédiatement ; mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Comète, eſt obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point : par exemple, ſi n'ayant pas de dame, il dit valet ſans dame ; celui qui a la Comète peut la jetter pour une dame, s'il eſt de ſon avantage d'interrompre la file des cartes de l'autre Joueur, & enſuite reprendre le jeu par la carte que bon lui ſemble. Mais ſi celui qui n'a pas la Comète, ſe défait de ſes cartes de ſuite, & dans leur ordre naturel, en remontant depuis une baſſe carte juſqu'au roi, on ne peut l'interrompre avec la Comète.

Si le Joueur qui a la Comète, n'a pas d'autre neuf, il n'eſt pas obligé, après avoir joué un

Digitized by Google

un huit, de la jetter pour neuf ; il peut dire huit sans neuf, quoiqu'il ait la Comète dans son jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ses cartes de manière qu'on puisse finir par la Comète, si la disposition du jeu le permet, parce qu'alors elle se paie quadruple ; les points se comptent de même, mais il faut prendre garde de ne la pas conserver trop long-tems : car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la dernière carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de se défaire de toutes ses cartes ; & dans ce cas la Comète étant restée dans la main de celui qui l'avoit, il la paie double, & les points dont il est marqué se comptent doubles.

La Comète simple se paie deux jettons à celui qui l'a dans son jeu, & elle double, triple, quadruple & au-dessus, autant de fois qu'elle est sans-venir ; ce qui arrive lorsqu'elle est restée dans le talon, composé, comme on l'a dit ci-dessus, de douze cartes.

Dans le cas où la Comète auroit été trois fois sans-venir, étant quadruple, si l'on finissoit par la Comète, ce coup vaudroit seize jettons & trente-deux, si l'on finissoit par la Comète pour neuf.

Il en est de même lorsqu'on fait *opéra* en finissant par la Comète ; il doit se payer, s'il y a trois remises, trente-deux jettons ; & quand on fait *opéra*, en finissant par la Comète pour neuf, soixante-quatre jettons : c'est-là le plus fort coup de ce jeu.

Digitized by Google

Il faut observer que lorsqu'on joue trois à tourner, & que la Comète est remise entre deux des Joueurs, elle dort jusqu'au coup où les deux mêmes joueurs se trouvent ensemble: alors elle se paie selon le nombre de fois qu'elle est restée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui restent dans la main d'un Joueur, quand l'autre a fini, on compte celles qui sont avec figures pour dix, & les autres cartes pour autant de points qu'elles sont marquées, que le Joueur qui s'est défait de toutes ses cartes, marque en reste, ainsi qu'au piquet.

Quand on finit par la Comète, elle se paie double, & cela fait aussi doubler les points qui restent dans la main de l'autre Joueur: par exemple, s'il lui reste dans la main une dame, un valet & un cinq, on comptera cinquante points, au lieu de vingt-cinq.

Lorsque l'on finit par la Comète, & qu'on la place pour neuf directement, elle se paie quadruple, & les points se comptent de même.

Quand on reste avec la Comète, on la paie double; & cela fait aussi doubler les points dont on est marqué.

Lorsque le Joueur qui est le dernier en carte, fait couler toutes ses cartes sans interruption, depuis la première jusqu'à la dernière, cela s'appelle faire *opéra*.

Quand on fait *opéra*, les points se comptent doubles.

Quand on fait *opéra*, en finissant par la Co-

Digitized by Google

mète, elle se paie quadruple, & les points se comptent de même.

Lorsque l'on fait *opéra*, en finissant par la Comète pour neuf, elle se paie seize, & augmente suivant les remises, & les points se comptent huit fois ; c'est-à-dire, que si celui qui est *opéra* a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *opéra* marque en reste huit cents points.

Quand on est *opéra*, ou que l'on reste avec la Comète, on paie la Comète double, & les points se comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, & empêchent que l'on ne compte l'*opéra* double.

Si la Comète est dans le jeu de celui qui a cartes blanches, elles lui valent cent points.

Celui qui a donné les cartes, peut aussi faire *opéra* : cela dépend de la convention que l'on fait en commençant. Il fait *opéra*, lorsqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avoit la main, il se défait de ses dix-huit cartes sans interruption, depuis la première jusqu'à la dernière.

Il ne reste plus, pour faciliter l'intelligence de ce jeu, & faire connoître la manière dont on se défait de ses cartes, qu'à donner des exemples des trois différens *opéra* qui peuvent se faire.

Exemple d'un opéra *qui se fait sans la Comète.*

Si le premier en cartes a dans son jeu deux

Digitized by Google

rois, deux dames, deux valets, deux dix, un neuf, un huit, un sept, deux six, deux cinq, un quatre, un trois & un deux, il commencera par jetter sur le tapis un cinq, un six, un sept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après cela, comme celui qui a jetté ses cartes de suite depuis une basse carte jusqu'au roi, est le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi il jettera un deux, un trois, un quatre, un cinq & un six. En jouant de cette façon, il se défera de dix-huit cartes de suite & sans interruption; ce qu'on appelle faire *opéra*. Dans ce cas, les points qui restent dans la main de l'autre Joueur, se comptent doubles, & s'il a la Comète, il la paie double à celui qui a fait l'*opéra*, & les points se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra *finissant par la Comète.*

Si le premier en cartes a dans son jeu trois rois, une dame, un valet, quatre dix, la Comète & un autre neuf, un huit, deux sept, un six, un cinq, un quatre & un trois, il jettera d'abord un sept, le huit, le neuf, les quatre dix, qui, comme on l'a observé, peuvent être mis ensemble pour un seul dix, le valet, la dame & les trois rois: après quoi il jettera le trois, le quatre, le cinq, le six, son second sept, & la Comète qu'il fera valoir huit en cette occasion; celui qui a la Comète pouvant l'employer pour telle carte

Digitized by Google

qu'il veut. Lorsque l'*opéra* finit par la Comète, elle se paie double, & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra, *finissant par la Comète employée pour neuf.*

Si le premier en cartes a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, la Comète & deux autres neuf, un huit, un sept, un six, un cinq, un quatre, un trois & un deux; il jettera d'abord le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; il jettera ensuite un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera sur le tapis la Comète pour la dix-huitième carte, en disant, neuf & Comète; par-là il finira par la Comète employée pour neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jetter un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; ensuite jetter encore un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi l'on jettera le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, & pour la dernière carte la Comète, qui de cette manière se trouve aussi employée pour neuf.

L'*opéra* finissant par la Comète pour neuf, est le plus grand coup que l'on puisse faire.

Digitized by Google

Lorſque cela arrivo, la Comète ſe paie ſeize, & augmente ſuivant les remiſes ; & les points qui ſont dans la main de l'autre Joueur, ſe comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut auſſi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les deux & les trois: pourlors chaque Joueur aura quinze cartes, & le talon ne ſera plus compoſé que de dix cartes.

Manière de jouer le jeu de la Comète à trois, à quatre & à cinq perſonnes.

On peut jouer ce jeu trois enſemble, alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, & il en reſtera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs, à qui il reſte des cartes dans la main, paient ſur-le-champ à celui qui s'eſt défait de toutes ſes cartes, les points qu'ils ont dans la main, & celui des deux qui eſt marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jetons à la queue, laquelle appartiendra à la fin de la partie à celui qui gagnera davantage.

Lorſque les deux Joueurs à qui il reſte des cartes, auront dans la main le même nombre de points, ils mettront chacun un jetton à la queue.

Le premier en cartes ayant ietté celles de ſon jeu, qui avoient une ſuite de cartes, & étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui eſt à ſa droite, jette cette carte, s'il l'a ; s'il ne l'a pas, le troiſième

Digitized by Google

Joueur qui l'a dans ſon jeu la jette & continue ; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut auſſi jouer quatre enſemble, en donnant à chacun dix cartes, & il en reſte huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes à chaque Joueur, & il en reſtera trois au talon, en ſuivant les mêmes règles qui viennent d'être expliquées.

Manière de jouer la Comète, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau Jeu de la Comète en faiſant un écart. On a dit ci-deſſus, que ce Jeu ſe joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois, à tourner, & à quatre, deux contre deux : en jouant de cette façon, il n'y a que deux perſonnes qui jouent enſemble, qui ont chacun dix-huit cartes, & il en reſte douze au talon.

Quand on joue en faiſant un écart, le premier peut prendre juſqu'à ſix cartes dans le talon, & il n'en peut prendre moins que deux.

Le ſecond peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il en reſte toujours trois ; il faut qu'il en prenne, abſolument, une.

Si le premier ne prend pas ſix cartes, il peut regarder celles qu'il laiſſe au ſecond.

Digitized by Google

Les cartes écartées restent à côté du Joueur qui peut les regarder quand il veut, de même qu'au Piquet, & on suit toutes les autres règles qui s'observent au Piquet pour les écarts.

Lorsque l'on joue trois ensemble, il reste, comme on l'a dit, un talon composé aussi de douze cartes ; le premier en peut prendre six, & les deux autres chacun trois.

Lorsqu'on joue quatre ensemble, le talon est composé de huit cartes ; le premier en prend quatre, le second deux, & les deux autres chacun une.

Lorsqu'on joue cinq ensemble, comme il ne reste que trois cartes dans le talon, l'on ne fait point d'écarts.

JEU DE LA MANILLE,

AUTREMENT APPELLÉ

L'ANCIENNE COMÈTE.

Ce Jeu, qui est à peu de chose près le même que le précédent, mais moins étendu, fut celui qui fit le premier divertissement de Louis XIV, Roi de France. Le nom de Manille, qu'on lui donna alors, fut plutôt un nom de caprice que de raison. A l'égard de celui de Comète, qu'il porte aussi, la longue suite des cartes qu'on

Digitized by Google

a en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pu lui faire donner ce nom. Nous aurions bien pu nous dispenser de parler de ce jeu; mais comme nous nous sommes proposé dans cette édition de donner tous les jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas omettre.

L'enjeu, ordinairement, est de neuf fiches qui valent dix jettons chacune, & de dix jettons, ce qui fait en tout cent jettons; l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jettons.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à ce jeu, est composé de toutes les cartes, c'est-à-dire de cinquante-deux, & l'on peut y jouer depuis deux personnes jusqu'à cinq; le jeu à deux n'est pas si agréable qu'à trois.

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce jeu, on voit à qui fera, & celui sur qui le sort tombe, prend les cartes, les mêle & les donne à couper à celui de sa gauche; après quoi il les donne trois à trois, ou quatre à quatre, & partage ainsi toutes les cartes entre les joueurs, de maniére que si c'est à deux personnes qu'on joue, elles en auront chacune vingt-six, si c'est à trois, dix-sept, & il en restera une; à quatre, treize, & à cinq, dix, & il en restera deux. Il faut remarquer que celles qui restent, demeurent sur le tapis sans être vues.

La principale carte de ce jeu est le neuf de carreau, & on l'appelle par excellence la *Manille*; on le fait valoir pour telle carte

Digitized by Google

que l'on veut, quand on joue les cartes; ainſi elle paſſe pour roi, dame ou valet, dix, & ainſi des autres inférieures, comme il plaît à celui qui la porte en main : il y a de la prudence à faire valoir cette carte à propos, comme l'on verra dans la ſuite.

Les cartes étant données, chaque joueur les range de ſuite dans l'ordre qui leur eſt naturel; ſavoir, l'as, qui ne compte que pour un; le deux, trois, quatre, & le reſte en montant juſqu'au roi : & lorſque chacun a ſon jeu, le premier commence à jouer par telle carte de ſon jeu qu'il veut; mais il faut obſerver qu'il eſt de l'avantage de ce jeu de commencer par celles dont on a plus de cartes de ſuite, comme par exemple, ſuppoſé que depuis ſix il aït des cartes qui ſe ſuivent juſqu'au roi, il les jette l'une après l'autre, en diſant, ſix, ſept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi; mais s'il y manquoit une de ces cartes, par exemple, ſi c'étoit un neuf, le joueur diroit, ſix, ſept, huit ſans neuf; ſi c'étoit le dix qui manquât, il diroit neuf ſans dix, & ainſi des autres : le joueur d'après qui auroit la carte dont l'autre manqueroit, continueroit en la jettant, & diroit ainſi que l'autre, juſqu'à ce qu'il manquât de quelque nombre de ſuite, ou qu'il eût pouſſé juſqu'au roi; auquel cas il recommenceroit par telle carte de ſon jeu que bon lui ſembleroit.

Vous obſerverez qu'il n'importe pas de quelle couleur ſoient les cartes, pourvu qu'elles ſoient de ſuite. Lorſque le joueur qui vient après celui qui a dit huit ſans neuf, ou

Digitized by Google

d'une autre carte, n'auroit pas le nombre manquant, cela iroit à celui de sa droite, qui pourroit encore ne pas l'avoir; enfin celui qui l'a le premier, continue à jouer son jeu; & si aucun des joueurs ne l'avoit pas, comme il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier huit sans neuf, ou d'une autre carte, reçoit un jeton de chaque joueur, & recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en point, comme de toutes les peintures, qui valent dix chacune, des dix, des neuf, & autres cartes des grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jettons qu'on se trouve de points dans les cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jettons qu'autant qu'il reste de cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des as; parce que si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on n'ait quelque roi pour rentrer : observez que celui qui pousse jusqu'au roi, commence à jouer par telle carte qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce que l'on veut la *Manille*, qui est le neuf de carreau; elle est roi, dame, valet, quatre, cinq, & tout ce que celui qui l'a veut la faire valoir. Quand celui qui a la Manille la joue, chacun doit lui donner une fiche, ou moins, si l'on en est convenu : s'il attend à la demander, qu'elle soit couverte de quelque

Digitized by Google

carte, il n'y eſt plus reçu, & c'eſt autant de perdu pour lui.

Celui qui, ayant la Manille, ne s'en défait pas avant qu'un des joueurs ait gagné la partie, eſt obligé de donner une fiche, ou moins ſi l'on en eſt convenu, à chaque joueur, & de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jettons, pour le nombre de points que contient la Manille, ou bien un point, ſi l'on paie ſeulement un point par carte.

Celui qui a des rois, & qui les jette ſur table en jouant ſon jeu, gagne un jetton de chaque joueur, pour chaque roi joué. De même ſi ces rois lui reſtent, il paie pour chaque roi reſtant un jetton à chaque joueur, & dix jettons au gagnant pour chacun, ſi l'on paie par points.

Celui qui a le plutôt joué ſes cartes, gagne la partie, qui eſt une ou deux fiches, que chaque joueur a miſes dans un corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les cartes qui lui reſtent en main.

Il n'eſt pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes que l'on a jettées ſur le tapis, à peine de donner un jetton à chaque joueur à qui il ſera dû, ſitôt que la main du curieux aura touché les cartes : cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou ſera plus grande, ſi les joueurs en conviennent entr'eux.

Digitized by Google

LE JEU

DU PAPILLON.

CE jeu qui eſt preſque inconnu à Paris, eſt cependant très-récréatif, & demande un ſavoir-faire que tous les joueurs n'ont pas. J'eſpére qu'on le goûtera, étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au papillon, au moins trois, & au plus quatre. Le jeu de cartes avec lequel on joue, doit être entier, c'eſt-à-dire, de cinquante-deux cartes. Après être convenu des tours que l'on veut jouer, avoir taxé l'enjeu que l'on a pris, & autres choſes qui ſont de choix, on voit à qui ſera : comme c'eſt un déſavantage de faire, c'eſt à la plus baſſe.

Celui qui eſt à mêler, donne à couper à ſa gauche, & donne à chacun des joueurs & prend pour lui trois cartes, qu'il ne peut donner autrement qu'une à une : après quoi il étend 7 cartes de ſuite du deſſus du talon, & qui ſont retournées, lorſque l'on joue à trois perſonnes, qui eſt la manière la plus ordinaire de jouer ce jeu ; & lorſqu'on le joue à quatre, il n'en étend que quatre ſur le jeu, afin que les cartes ſe trouvent également juſtes.

Il y a un corbillon au milieu de la table ; dans lequel chacun, en commençant, met une fiche, plus ou moins, ainſi que l'on veut jouer gros jeu.

Digitized by Google

Celui qui eſt à la droite de celui qui a mêlé, examine ſon jeu, & voit ſi ſur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puiſſe convenir avec celles qu'il a.

Vous obſerverez qu'il n'y a que les rois, les dames & les valets, de même que les dix qui ſont ſur le jeu, & qui doivent être pris néceſſairement par des cartes d'une même peinture; un roi par un roi, une dame, par une dame, ainſi des autres.

Vous obſerverez encore, que pluſieurs cartes de celles qui ſont ſur le tapis, ramaſſées enſemble, ſont bonnes à prendre par une ſeule : par exemple, il y auroit ſur le tapis, un as qui vaut un point, un quatre & un cinq, vous pouvez prendre ces trois cartes avec un ſeul dix que vous aurez dans votre jeu, ſi c'étoit à vous à jouer, & ainſi des autres cartes, qu'on peut appareiller de la même façon; & c'eſt-là où eſt la ſcience du jeu, puiſqu'on tire par-là deux avantages : le premier, que l'on lève du jeu des cartes qui pourroient accommoder les autres joueurs; & le ſecond, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes, qui peuvent ſervir à gagner les cartes, pour leſquelles chacun paie ce dont on eſt convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit ſi c'étoit à vous à jouer, à cauſe que ſi vous n'étiez pas à jouer, celui qui ſeroit à jouer devant vous, pourroit prendre les cartes qui ſeroient ſur jeu, à votre préjudice, ſi elles s'accommodoient au ſien.

Enfin, une règle générale, c'eſt qu'il faut

Digitized by Google

avoir dans ſon jeu une carte telle qu'elle puiſſe être, qui prenne, lorſque c'eſt à vous à prendre, lever une ou pluſieurs cartes pour faire ſon nombre de celles qui ſont ſur le tapis, ou, par exemple, avec un huit vous ne ſauriez lever deux huit qui ſeroient ſur jeu, mais un ſeulement; comme auſſi vous pourriez avec un huit lever ou deux quatre, ou un cinq & un trois, ou un ſept & un as, ou un ſix & deux qui ſont entr'eux un pareil nombre.

On doit encore obſerver que, quoique l'on ait dans ſon jeu pluſieurs cartes pareilles à celles qui ſont ſur le tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de ſon jeu, & chacun à ſon tour de même.

Celui dont le tour eſt de jouer, & qui ne peut point lever des cartes qui ſont ſur le tapis, n'en ayant point de ſemblables dans ſon jeu, où ne pouvant point en appareiller, eſt obligé d'étendre les cartes qu'il a en main: il met pour cela autant de jettons dans le corbillon qu'il met bas de cartes; & lorſque chacun a joué ſes trois cartes ou par les levées qu'il a faites, ou en mettant ſon jeu bas, celui qui mêle donne de la même manière trois cartes à chacun des joueurs, mais il les donne de ſuite du talon, & ſans plus couper, ou fait la même choſe en tâchant de s'accommoder des cartes qui ſont ſur le tapis.

Enfin, lorſque toutes les cartes ſont données, celui qui ſe défait de ſes trois cartes en prenant ſur le tapis, gagne la partie; & s'il y en avoit pluſieurs qui s'en défiſſent,

Digitized by Google

celui qui seroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche, gagneroit par préférence, & par conséquent celui qui a mêlé par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que si la primauté a quelque avantage, elle a bien ses désavantages; en effet, il est de la justice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre, puisqu'il est plus difficile: & lorsque personne ne finit point, c'est-à-dire, ne se défait pas de ses trois cartes, comme il arrive souvent, celui qui joue la dernière carte en s'étendant, ou le dernier, n'importe, outre qu'il ramène toutes les cartes qui sont sur le jeu, pour servir à lui faire gagner les cartes, il reçoit encore de chacun des joueurs un jetton pour la consolation. Vous trouverez ci-après les hasards de ce jeu, & ce que l'on paie pour ou contre.

Hasards & droits de payer au Jeu de Papillon.

I. CELUI qui étend ses cartes, paie autant de jettons au corbillon qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui, en étendant ses cartes, étend un ou deux ou trois as, se fait payer par chaque joueur autant de jettons qu'il a étendu d'as.

III. Celui qui, en prenant des cartes dessus le tapis, prend un ou plusieurs as, se fait payer autant de jettons par chaque joueur qu'il a pris d'as.

Digitized by Google

IV. Celui qui, avec un as dans sa main, tire un autre as sur le jeu, gagne deux jettons de chacun; & celui qui avec un deux lève deux as qui sont sur le tapis, gagne quatre jettons de chaque joueur; & celui qui avec un trois en leveroit trois, en gagneroit six de même: celui qui avec un quatre leveroit les quatre as qui seroient sur eux, gagneroit huit jettons de chaque joueur.

V. Celui qui ayant un roi, un valet ou autre carte dans son jeu, leveroit trois cartes de la même maniére, gagneroit un jetton de chaque joueur, & ce coup s'appelle *haneton*.

VI. Celui également qui auroit trois cartes d'une même maniére, dont la quatriéme seroit sur le tapis, le prendroit avec ses trois & gagneroit un jetton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte seule qui resteroit sur le tapis, gagneroit un jetton de chaque joueur, & ce coup s'appelle *sauterelle*; en ce cas, celui qui joue, est obligé d'étendre son jeu.

VIII. Celui qui, en jouant dans le courant de la partie, fait ses trois cartes, gagne un jetton de chacun, & l'on appelle ce coup faire *petit papillon*: l'on dit dans le courant de la partie, puisque celui qui les lève quand toutes les cartes sont jouées, gagne la partie.

IX. Celui qui dans ses levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jetton de chacun pour les cartes; lorsqu'elles sont égales avec un des joueurs, personne ne les gagne, mais elles se paient double le coup suivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la par-

Digitized by Google

tie, étend le dernier ſes cartes, gagne un jetton de chaque joueur, & l'on appelle ce droit *conſolation.*

XI. Celui qui gagne la partie, ou eſt le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui ſont ſur le tapis, & elles lui ſervent à gagner les cartes.

XII. Lorſque le jeu de cartes eſt faux, le coup n'en eſt pas moins bon, pourvu que le nombre ſoit tel qu'il doit être.

XIII. Lorſque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en apperçoit; pour lors on remêle, & celui qui a mal donné, met pour cela une fiche au corbillon.

XIV. Celui qui joue avant ſon tour, eſt obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle, doit avertir que ce ſont les derniéres cartes qu'il y a à donner, lorſqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au talon.

Ce jeu, qui eſt fort aiſé, donnera beaucoup de plaiſir à ceux qui le joueront comme il faut, & dès qu'on l'aura joué, je ſuis certain qu'on le goûtera. Paſſons à un autre.

Digitized by Google

LE JEU DE L'AMBIGU.

L'AMBIGU eſt un jeu fort divertiſſant, & dont les règles ſont fort aiſées: ſon titre donne d'abord une idée de ce qu'il eſt, puiſqu'il eſt en effet un mêlange de pluſieurs ſortes de jeux.

Pour jouer à l'ambigu, l'on prend un jeu de cartes entier, dont on ôte les figures, & dont on compte les points ſimplement, parce qu'ils ſont marqués, un dix pour dix, un as pour un, ainſi des autres.

On peut jouer à l'ambigu depuis deux joueurs juſqu'à ſix: le jeu eſt plus gracieux à cinq ou ſix joueurs.

Avant que de commencer ce jeu, il eſt bon de prendre chacun un certain nombre de jettons, que l'on fait valoir tant & ſi peu que l'on veut, & marquer le tems ou les coups que l'on veut jouer: lorſque l'on marque le tems, il eſt permis à celui des joueurs qui perd la partie, de quitter avant le tems preſcrit, & jamais à celui qui gagne, qui ne peut quitter avant ledit tems expiré, quand-même un ou deux joueurs perdans auroient quitté; & lorſque l'on marque le nombre de coups qui doivent être joués, tous les joueurs doivent jouer juſqu'à ce que la partie ſoit finie. Après avoir réglé toutes ces choſes, on voit qui doit donner les cartes, de la maniére dont on juge à propos, ſoit à la plus haute ou à la plus baſſe, n'importe: après quoi, celui

Digitized by Google

qui eſt à mêler ayant battu les cartes, & fait couper le joueur de la gauche, diſtribue à chaque joueur deux cartes l'une après l'autre; & lorſque chaque joueur a vu ſes deux cartes, il voit s'il a un jeu d'eſpérance, & s'il l'a tel qu'il puiſſe eſpérer ou le point, ou la prime, ou bien la ſéquence, ou le tricon, ou le flux, ou deux de ces avantages, ou enfin le fredon; il doit s'y tenir, & dire *je paſſe*: il doit alors écarter une de ſes cartes, ou deux s'il veut; & celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté, & ainſi des autres.

Ceux qui, dès les deux premières cartes qu'il leur donne, ont lieu d'eſpérer quelque choſe d'avantageux, au lieu de dire paſſe, diſent *baſter*, & mettent au jeu un ou deux jettons, ſelon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait, prend auſſitôt le talon, bat derechef les cartes, donne à couper comme auparavant, & ſans toucher aux cartes, diſtribue de la même maniére deux cartes à chaque joueur; ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes, pour voir ſi on a un jeu d'eſpérance, ou tout formé; en ce cas, on s'y tient, ſi-non l'on dit, *je paſſe*; ſi tous les autres en font de même, le dernier, qui eſt celui qui a les cartes, met deux jettons au jeu, outre ceux que chacun avoit mis pour faire la poule, & ceux de la batterie, c'eſt à-dire, ceux qu'on avoit mis pour faire battre, & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Digitized by Google

Il faut remarquer que ſi quelqu'un des joueurs a beau jeu, ou qu'il eſpére de l'avoir par la diſpoſition de ſes quatre cartes, ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jettons dont on a parlé, il dira : *va* de deux ou trois jettons davantage, ou de plus s'il veut; & ſi perſonne n'y tient, il levera la batterie, & le dernier, outre cela, lui donnera deux jettons, à moins que le dernier ne faſſe lui-même la *vade*.

S'il arrive qu'ils ſoient deux ou pluſieurs qui veuillent tenir la *vade*, chacun d'eux, pour-lors écartera à ſon tour ce qu'il voudra de cartes, ou point-du-tout, ſi bon lui ſemble; ſans qu'il lui ſoit permis néanmoins pour cette fois de revenir ſur les joueurs qui tiennent la *vade*, avant qu'ils aient écarté, & qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la derniére fois.

Lorſque tous les écarts ſont finis, chacun, ſelon ſon rang, commence à parler; & s'il ne lui eſt rien venu de ce qu'il eſpéroit, il dit, *je paſſe*; & ſi tous les autres diſoient la même choſe, la *vade* reſteroit pour le coup ſuivant.

Mais ſi quelqu'un des joueurs a beau jeu, & qu'ayant fait le *renvi* il mette quelques jettons de plus qu'il n'y en a au jeu, il leur ſera permis de tenir ou de paſſer; s'ils paſſent, il levera tout, & tirera de chacun des joueurs ce qu'il avoit de points, prime, ſéquence, tricon, flux ou fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la ſuite.

Digitized by Google

Si quelqu'un des autres joueurs tient ce *renvi*, il peut renvier enſuite, & après que les renvis ſont faits, & le jeu borné, chacun de ceux qui en ſont met ſon jeu à découvert, pour voir celui qui aura gagné; & les autres lui paient les ſéquences, tricon & le reſte, ainſi que l'on eſt convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu, c'eſt de ſe faire un grand point, ou la prime, ſéquence, tricon, flux ou fredon. Paſſons à l'explication de ces termes, où l'on dira en même-tems leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur.

Le *point*, qui eſt deux ou trois cartes d'une même couleur, comme carreau, trèfle ou pique, &c. eſt le moindre jeu, & le plus haut point emporte le plus bas; & chaque joueur donne une marque, outre la poule, la vade, les renvis, à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point; c'eſt-à-dire qu'un cinq & un quatre d'une couleur qui ne font que neuf, gagneroient par préférence à un dix, & ainſi des autres de la même maniére, trois cartes inférieures de points à deux cartes, dont les points ſeroient plus hauts.

La *prime* eſt quatre cartes de différentes couleurs: elle gagne par préférence au point, & vaut deux jettons de chaque joueur: ſi les

Digitized by Google

points qui la compoſent ſont au-deſſus de trente, on l'appelle la grande prime. La plus haute emporte la plus baſſe.

La *ſéquence* eſt une tierce de cartes, comme cinq, ſix & ſept de même couleur; elle emporte le point & les primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque joueur 3 jettons, outre la poule, la vade & les renvis: la ſéquence la plus haute en points emporte la plus baſſe.

Le *tricon* eſt trois dix, trois neuf, trois quatre, ou trois autres cartes d'une même eſpèce; il emporte le point, les primes & la ſéquence, & vaut à celui-là, lorſqu'il gagne, quatre jettons de chaque joueur, outre la poule, la vade & les renvis: le plus haut tricon emporte le plus bas.

Le *flux* eſt de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs ou quatre carreaux, & ainſi des autres: il gagne préférablement au tricon, à la ſéquence, à la prime & au point, & vaut à celui qui gagne, cinq jettons de chaque joueur, outre la poule, la vade & les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, ſont les jeux ſimples qui compoſent l'ambigu. Venons maintenant à ceux qui ſont doubles, parce qu'ils en contiennent deux; ce qui fait qu'ils emportent les ſimples.

Le *tricon* avec la prime, c'eſt lorſque trois as ou trois autres cartes de même eſpèce ſont jointes à une quatrième carte d'une couleur différente; il emporte de cette ſorte tous les autres jeux ſimples, & vaut à celui qui

Digitized by Google

gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produiroit ſéparément.

Le *flux* avec la ſéquence emporte le tricon avec prime & tous les jeux ſimples, & eſt payé de la même manière, en prenant ſéparément ce qui devroit être payé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorſqu'on a quatre cartes de ſéquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois ſeroit plus forte en point.

Le *fredon*, qui eſt quatre dix, quatre as, quatre neuf ou autres, & qui par conſéquent eſt le plus fort de tous les autres jeux, les emporte auſſi tous, & vaut huit points pour le fredon, & deux ou trois pour la prime, ſelon qu'elle eſt grande ou petite; le fredon le plus fort emporte le plus foible; celui d'as eſt le moindre de tous.

Lorſque le point, la prime ou la ſéquence & le flux ſe trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres. Voilà qui eſt aſſez expliqué: paſſons maintenant aux règles de ce jeu.

RÈGLES DU JEU DE L'AMBIGU.

I. DE deux ou trois jeux égaux, celui qui eſt le premier en carte l'emporte, ſi ce n'eſt au point où deux cartes de ſéquence, comme quatre ou cinq & ſix, l'emporteroient ſur deux & ſept, ou ſur ſept & quatre à point, égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le ſecond renvi, ne peut

Digitized by Google

peut renvier au-dessus des autres qui en ont été, sitôt que les cartes sont données pour la dernière fois.

III. Un des joueurs peut renvier sur les autres, quand ils ont tous passé & qu'ils s'y sont engagés; & le premier pour-lors peut être de ce *renvi*, comme les autres, & renvier même au-dessus, s'il a assez beau jeu pour cela.

L'on peut, si l'on veut, d'un commun consentement régler les renvis, afin de ne pas s'exposer à une si grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on fasse, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reste de jettons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit; c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la reprise d'un joueur, que comptant. L'on peut même, si un joueur qui a perdu la reprise veut jouer encore, décaver de nouveau, c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu suivant, après quoi on n'y est plus reçu.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter après avoir vu la troisième carte: c'est pourquoi si l'on a un jeu d'espérance sur les deux premiers, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, disant: *j'en suis de tant de jettons.*

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne

Digitized by Google

laisse pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne, c'est-à-dire, ce que valent les points primes, sequences, flux ou tricons, &c. &, selon qu'on l'a remarqué ci devant, encore qu'on ne fît pas des *vades* ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que lorsqu'on fait la première & la seconde vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque joueur.

X. Si quelqu'un des joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, & qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes cartes qui lui sont inutiles, ne lui reviennent, & qu'étant bonnes, elles ne fissent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuse son jeu à faux, comme séquence, flux ou prime, &c. & par conséquent ne les a pas, ne perd rien pour cette mépriſe, à cause que pour que son jeu soit bon, il doit étaler sur table, & les autres pour cela ne doivent point brouiller leurs cartes, à moins qu'ils n'aient vu son jeu; car s'ils les avoient jettées ou mêlées avec leur écart, celui qui auroit accusé faux, ne laisseroit pas de gagner, en montrant son jeu, pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes, soit à la première donne, soit après l'écart, perd

Digitized by Google

le coup & l'argent, supposé qu'il ait été de la vade ou des renvis. C'est pourquoi il est de conséquence de prendre garde à son jeu, & de n'en point demander plus qu'il ne faut; car ce n'est point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, si ce n'est lorsqu'il en prend trop pour lui-même

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre & les faire couper, comme à se servir des écarts, ainsi qu'on l'a dit; il sera obligé de mettre quatre marques au jeu, & perdra son coup, sans que cela soit préjudiciable aux autres qui ne laisseront pas d'achever leurs renvis, & le coup dont ils seront payés, selon la valeur de leurs cartes.

XIV Il n'est pas permis à aucun des joueurs de montrer son jeu ni ses écarts, sous la peine de perdre le coup, & payer encore au jeu quatre jetons.

Ce que ce jeu a de plus beau, sont les renvis qu'on y fait, & la curiosité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche; on y cherche le plus souvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de temps perdu: cependant, comme il pourroit aller loin il convient de borner ce que l'on veut perdre & ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.

Digitized by Google

LE JEU

DU COMMERCE.

Le jeu de cartes dont on se sert à ce jeu, est de cinquante-deux, qui font le jeu entier, & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'as qui vaut onze & est au-dessus du roi, le roi au-dessus de la dame, & ainsi des autres.

On ne sauroit jouer à ce jeu moins de trois, & on peut y jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vu qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche; ensuite il en donne trois à chaque joueur à la ronde, en commençant par sa droite; il lui est libre de les donner l'une après l'autre, ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jetons qu'on apprécie à ce que l'on veut, & dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir séquence ou tricon, & pour cela on arrange ses cartes, de manière qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux, dont voici l'explication.

Le point est deux ou trois cartes de même

Digitized by Google

couleur; le plus fort emporte le plus foible: une seule carte ne fait pas point.

On appelle séquence ce qu'on appelle au piquet tierce, c'est-à-dire, as, roi & dame; roi, dame & valet; dame, valet & dix; valet, dix & neuf, & ainsi des autres, en observant toujours que la plus forte emporte celle qui l'est moins

Enfin, le tricon, c'est trois as, trois rois, trois dames, trois valets, & ainsi des autres; le plus fort gagne.

Vous observerez que n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puisse gagner, celui qui a le point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de séquence dans le jeu ou de tricon; de même celui qui a la plus forte séquence, s'il n'y a point de tricon: car il faut savoir que le tricon gagne par préférence à la séquence, & la séquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu est appellé banquier; & le talon la banque: le banquier a plusieurs privilèges, il a aussi du désavantage: c'est ce que l'on verra à la fin de ce traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes sont données, le banquier met le talon devant lui, & dit: Qui veut commencer? Le premier en carte, après avoir examiné son jeu, dit, Pour argent, ou troc pour troc: cela dépend de lui, & ainsi du second, troisiéme, &c.

Commercer pour argent, c'est demander au banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui est mise sous le talon, & il donne au banquier un jetton pour cette carte.

Digitized by Google

Commercer troc pour troc ; c'eſt changer une carte avec celui qui eſt à ſa droite, & il n'en coûte rien pour cela : ainſi chacun des joueurs l'un après l'autre, & ſuivant ſon rang, commerce juſqu'à ce qu'il ait trouvé, ou que quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point, la ſéquence ou le tricon, montre ſon jeu, & n'eſt point obligé d'attendre que les autres commerçans recommencent le tour lorſqu'il eſt fini : & ſi celui qui a un certain point auquel il veut ſe tenir, étend ſon jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour, ne peuvent commercer, & s'en tiennent à leur jeu ; & ſi celui-là étoit premier, perſonne ne commerceroit.

Lorſque l'un des joueurs a arrêté le jeu, celui de tous les joueurs qui a le plus fort point, la plus haute ſéquence, ou enfin le plus fort tricon, gagne, & l'on recommence un autre coup, celui de la droite du banquier mêlant.

VOICI quels ſont les priviléges du banquier, & en quoi il y a avantage de faire :

Le banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jetton pour chaque carte, qu'il donne du talon.

Le banquier ne donne rien à perſonne, quoiqu'il commerce à la banque.

S'il arrivoit entre pluſieurs joueurs que le point fût égal, lorſqu'il n'y auroit point de ſéquence ou de tricon ; le banquier gagneroit la poule par préférence aux autres.

Le banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque, ne laiſſe pas de tirer un

Digitized by Google

jetton de chaque joueur qui a commercé à la banque, lorſqu'il gagne la partie.

Le banquier peut également, comme les autres joueurs, commercer au troc ; il doit auſſi fournir au joueur de ſa gauche qui veut commercer au troc avec lui, une carte de ſon jeu ſans argent.

Voyons maintenant le déſavantage qui ſe trouve à mêler ou à être banquier.

Le banquier, quelque jeu qu'il puiſſe avoir en main, lorſqu'il ne gagne pas la poule, eſt obligé de donner un jetton à celui qui la gagne, parce qu'il eſt cenſé avoir toujours été à la banque.

Le banquier qui ſe trouveroit avoir point, ſéquence ou tricon, & qui avec cela ne gagneroit pas la poule, parce qu'un autre joueur l'auroit plus haut, donneroit un jetton à chacun des joueurs : à quoi les autres joueurs ne ſont pas tenus.

Ainſi l'on voit que ſi le banquier a de l'avantage, il arrive auſſi quelquefois que, quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la banque, il eſt forcé de donner plus de jettons qu'il n'en a reçu.

Il ſeroit inutile de faire un article des règles de ce jeu, qu'on trouvera répandues dans ce que nous avons dit : il ſuffira de dire que, lorſque le jeu eſt faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la manière de le jouer étant nouvelle & plus divertiſſante, trouvera des partiſans auſſi bien à Paris que dans les Provinces ; il eſt de compagnie, en ce que l'on peut y jouer juſqu'à

Digitized by Google

douze personnes; & de commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion de ce que valent les jettons.

L'on jouoit autrefois ce jeu jusqu'à ce que quelque joueur eût perdu son enjeu, ce qui traînoit quelquefois trop loin; & d'autres fois on faisoit finir d'abord la partie par le malheur d'un joueur; il convient par conséquent mieux de régler les tours comme au quadrille: on pourra donc à douze personnes jouer cinq tours, & à proportion, lorsqu'on sera moins: un tour, c'est le tems que chacun mêle une fois; & la partie durera, avec des joueurs au fait du jeu, environ une heure.

Digitized by Google

LE JEU

DE LA TONTINE.

VOICI un jeu dont il n'a jamais paru de règles, & qui eſt même inconnu à Paris, quoique l'on le joue aſſez communément dans quelques Provinces; on a lieu de croire qu'il ſera reçu avec plaiſir, puiſqu'il eſt fort amuſant.

On peut jouer à la *Tontine* douze ou quinze perſonnes; plus l'on eſt, plus le jeu eſt divertiſſant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la Tontine, eſt un jeu entier, où toutes les petites ſont.

Il faut, avant que de commencer, prendre chacun une priſe compoſée de douze, quinze ou vingt jettons, plus ou moins, que l'on fait valoir ce que l'on veut, & chacun en commençant la partie doit mettre trois jettons dans le corbillon qui eſt au milieu de la table; enſuite celui qui doit mêler ayant fait couper le joueur de ſa gauche, tourne une carte de deſſus le talon pour chaque joueur, ſelon ſon rang, & en prend une également pour lui.

Le joueur qui ſe trouve un roi par la carte tournée pour lui, tire trois jettons du corbillon à ſon profit; ſi c'eſt une dame, il en tire deux; pour un valet un; celui qui a un dix ne tire ni ne met rien; celui qui a un as donne

Digitized by Google

à ſon voiſin à gauche un jetton ; celui qui ſe trouve avoir un deux, en donne deux à ſon ſecond voiſin à gauche ; & celui qui a un trois, en donne trois à ſon troiſième voiſin à gauche : à l'égard de celui qui a un quatre, il met deux de ſes jettons au corbillon ; un cinq y en doit un, un ſix deux, un ſept un, un huit deux, & un neuf un : on obſerve exactement de payer, & de ſe faire payer ; après quoi le joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramaſſe les cartes & mêl Le coup ſe joue de la même ſorte, & chacun mêle à ſon tour.

Celui qui a perdu tous les jettons eſt mort : mais ce n'eſt pas à dire qu'il ait perdu entièrement eſpérance, puiſqu'il peut revivre par le moyen de l'as que ſon voiſin à droite peut avoir, & qui lui procure un jetton, ou par un deux que ſon ſecond voiſin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux ; ou bien par un trois que ſon troiſième voiſin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un joueur avec un ſeul jetton joue, comme celui qui en a encore dix ou douze ; & s'il perd deux jettons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il eſt quitte.

Les joueurs qui ſont morts, n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas, encore que leur tour vienne, que lorſqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau ; & celui enfin qui ſeul reſte avec quelques jettons, eſt celui qui gagne la partie, & tire ce que chacun a mis pour la priſe.

Digitized by Google

LE JEU

DE LA LOTERIE.

VOICI ſans contredit le jeu de cartes le plus amuſant, & d'un plus grand commerce: la beauté de ce jeu conſiſte à jouer dix ou douze, ou davantage même ſi l'on peut, & pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où ſont toutes les petites; l'un ſert pour faire les lots de la loterie, & l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jettons, plus ou moins, c'eſt à la volonté des joueurs, & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jettons qu'il a pour ſa priſe, & mettant tout enſemble dans une boîte ou bourſe au milieu de la table, ils compoſent le fond de la loterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des joueurs prennent un jeu de cartes, & comme il n'importe pas à qui les donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'eſt une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on préſente les cartes.

Cela obſervé, après avoir bien battu les cartes, & fait couper par les joueurs de la gauche qui ont les jeux de cartes, un des joueurs diſtribue de l'un des jeux de cartes, une carte à chaque joueur : toutes ces cartes doivent reſter couvertes, & on les appele

Digitized by Google

les *lots*; quand ces lots ſont ainſi étalés ſur la table, chacun qui en a un vis-à-vis de ſoi, eſt libre d'y mettre le nombre de jettons que bon lui ſemble, en obſervant ſur-tout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainſi taxés, celui qui a l'autre jeu de cartes en diſtribue à chacun une; on appelle celle-là les *billets*.

Chacun ayant pris ſa carte, on tourne les lots, & pour lors chaque joueur regarde ſi ſa carte eſt conforme à quelque carte de celles qui compoſent les lots, c'eſt-à-dire, que s'il retournoit un valet de trèfle, une dame de cœur, un as de pique, un huit de trèfle, un ſix de carreau, un quatre de cœur; un trois de pique & un deux de carreau qui ſeroient les lots, celui ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celles-là, emporteroient le lot marqué ſur ladite carte.

Après quoi chaque joueur qui tient les cartes ramaſſe celles qui ſont de ſon jeu, & recommence après avoir mêlé de nouveau à les diſtribuer comme auparavant; on étale les lots de même, & on les tire avec les billets, ainſi qu'on vient de l'enſeigner.

Les lots qui n'ont pas été tirés reſtent, & ſont ajoutés au fond de la loterie.

Cette manœuvre dure juſqu'à ce que le fond de la loterie ſoit tout tiré; après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, & le retire avec l'argent de la priſe, dont le joueur qui tire la loterie doit ſe charger & en répondre.

Et lorſque la partie dure trop, au lieu

Digitized by Google

de ne donner qu'une carte pour billet à chaque joueur, on leur en donne deux ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, suivant qu'on veut faire durer la partie; la groſſeur des lots contribue beaucoup auſſi à faire finir bientôt une partie.

Ce jeu eſt très-amuſant & ne donne pas un plaiſir médiocre; il y a lieu d'eſpérer qu'il ſera reçu favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puiſſe empêcher d'y jouer ceux-mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre application, puiſque tout eſt haſard à ce jeu; mais un haſard où l'on ne riſque de perdre que fort peu de choſe, & où du moins la perte eſt bornée à un certain nombre de marques.

DE JEU
DE MA COMMERE,
ACCOMMODEZ-MOI.

CE jeu a un fort grand rapport à celui du Commerce; & quoiqu'il ne ſoit guere joué que par certaines gens, il ne laiſſe pas d'être très-récréatif, & le ſoin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau, pourra engager pluſieurs perſonnes à en faire leur divertiſſement, étant d'ailleurs un jeu fort aiſé, & auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme, *ma commere, accommodez-moi*,

Digitized by Google

parce que tout l'esprit de ce jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder, comme on verra par la suite.

Pour jouer à ce jeu, il faut un jeu entier, où il y ait cinquante-deux cartes.

On peut y jouer sept ou huit personnes à la fois; chacun prend un enjeu qui est d'autant de jettons que l'on veut, & l'on fait valoir chaque jetton à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou gagner : l'on se règle également là-dessus, pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vu qui fera, celui qui est à faire, mêle & fait couper le joueur qui est à sa gauche, après quoi il donne à chacun trois cartes, l'une après l'autre, ou toutes à-la-fois, & ensuite il met le talon sur la table sans en tourner aucune carte, n'y ayant point de triomphe à ce jeu.

Les cartes étant distribuées, on ne songe plus qu'à tirer au point à la séquence & au tricon; le tricon emporte la séquence; la séquence le point, & toujours le plus fort, quand il y en a deux de la même façon, emporte le plus foible, ou celui qui est premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous observerez que l'as est au-dessus du roi, & qu'il vaut onze points.

Le point à ce jeu consiste à avoir en main trois cartes d'une couleur; ce qu'on appelle autrement *Flux*.

La *Séquence* est trois cartes dans leur ordre naturel, comme as, roi & dame; roi, dame & valet, cinq, six & sept; ce qui s'ap-

Digitized by Google

pelle un tierce au Piquet, avec cette différence, qu'il faut qu'au Piquet les tierces soient d'une même couleur, qu'il n'importe pas à ce jeu, pourvu que les cartes se suivent.

Le *tricon* est trois as, trois rois, trois dix, ou trois autres cartes d'une même manière.

Pour *s'accommoder*, & tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes, & voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins, le premier en carte la prend de son jeu, & dit en la donnant à son compagnon à droite : *Ma commere, accommodez-moi*, & son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile; & s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, & ainsi des autres, jusqu'à ce que quelqu'un des joueurs ait rencontré, auquel cas il étale son jeu, & gagne la partie, si personne n'a pas un plus haut point que lui, ou séquence, ou tricon.

Vous observerez, comme il a été déjà dit, que le tricon gagne par préférence à la séquence, la séquence au point, & celui qui a la primaué l'emporte sur l'autre en cas d'égalité.

Celui qui gagne le point tire la poule seulement; celui qui gagne par une séquence tire non-seulement la poule, mais encore un jetton de chaque joueur; & celui qui gagne par tricon, gagne outre la poule deux jettons de chaque joueur.

Digitized by Google

Il faut remarquer que souvent tous les joueurs, après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la première donne; & pour-lors quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce que l'on cherche, celui qui a fait prend le talon, & en donne une à chaque joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite & par le dessus du talon, il met les cartes échangées au-dessous; mais il faut que cela se fasse d'un commun consentement, autrement on recommenceroit à mêler.

Lorsqu'on a pris chacun une nouvelle carte du talon, on fait le tour comme auparavant, en s'accommodant l'un l'autre, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait attrapé le point, une séquence, ou un tricon, & l'on pourroit même recommencer à en prendre du talon, si les joueurs ne s'accommodoient pas; mais cela arrive rarement: on ne fait aussi guere que deux donnes à ce jeu.

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal, que de remêler, & lorsque le jeu est reconnu faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons; & si même le coup où le jeu est reconnu faux étoit fini, c'est-à-dire, que quelqu'un eût gagné, le coup seroit bon.

Digitized by Google

LE JEU

DE LA GUIMBARDE,

AUTREMENT DIT LA MARIÉE.

Le nom que porte ce jeu, marque assez l'enjouement qu'il renferme lorsqu'on le joue : le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour signifier une danse qu'on dansoit autrefois, & qui étoit remplie de postures divertissantes : on appelle encore ce jeu la *Mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq jusqu'à huit ou neuf personnes, & en ce cas le jeu de cartes avec lequel on joue, est composé de toutes les petites ; mais si l'on n'est que cinq ou six, on en ôtera toutes les petites jusqu'au six ou sept, pourvu qu'il en reste assez pour faire un talon raisonnable.

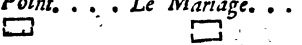
Il faut prendre un certain nombre de jetons que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait, on a cinq espèces de petites boîtes quarrées, ou de la façon d'une carte, dont l'une sert pour la guimbarde, qui est la mariée ; l'autre pour le roi, l'autre pour le fou, la quatrième pour le mariage, & la dernière pour le point ; & les boîtes seront rangées sur la table en cette manière :

Digitized by Google

FIGURES DES BOITES.

Le Point. . . . Le Mariage. . . . Le Fou. . .



Le Roi. . . La Guimbarde. . .

Chacun des Joueurs met un jetton dans chaque boite, enſuite on voit à qui ſera, & celui qui doit mêler ayant battu les cartes, fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes, par trois & deux; après quoi il tourne la carte de deſſus le talon, & c'eſt cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de paſſer outre, il eſt bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point eſt trois, quatre ou cinq cartes d'une même couleur, une ni deux ne font pas point, & le plus haut point emporte le plus bas; & lorſqu'il ſe rencontre égal, celui qui a la main gagne le point.

Le mariage, eſt le roi & la dame de cœur en main; c'eſt un très-grand avantage.

On appelle le fou, le valet de carreau.

Le roi, c'eſt le roi de cœur, nommé ainſi tout court, parce que c'eſt l'époux de la Guimbarde qui eſt la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes & que la tourne eſt faite, chacun regarde dans ſon jeu s'il n'y a point quelqu'un de ces jeux dont nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde ou le fou; ils peuvent

Digitized by Google

arriver tous cinq en un seul coup à un Joueur; comme s'il avoit le roi, la dame de cœur, le valet de carreau, & un ou deux autres cœurs, pour lui faire le point, il tireroit pour ses cœurs, supposé que son point fut bon, la boîte du point; pour le valet de carreau, la boîte du fou; pour le roi de cœur, celle du roi; & pour la dame, celle de la Guimbarde; & enfin pour tous les deux ensemble, celle du mariage; & lorsqu'on a quelqu'un de ces avantages séparément, on les tire à proportion qu'on en a, en observant de les étaler sur table avant que de les tirer: ensuite chacun accuse son point, & le plus haut l'emporte, comme il a déjà été dit.

Après que le point est levé, on met au fond chacun un jetton dans la même boîte, & ce sont ces jettons que gagne celui qui lève plus de mains que les autres.

Observez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter; car si les Joueurs n'en font que chacun une, ce fond demeure dans la boîte pour servir au point le coup suivant, & si les deux joueurs avoient fait deux mains chacun, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit.

La Guimbarde est toujours la principale triomphe du jeu en quelque couleur que soit la triomphe; le roi de cœur en est la seconde, & le valet de carreau la troisième, qui ne change jamais; les autres cartes valent leur valeur ordinaire; & les as sont inférieurs aux valets & supérieurs aux autres cartes, comme dix, neuf, &c.

Le premier à jouer commence à jouer par

Digitized by Google

telle carte de son jeu qu'il veut, & le jeu se continue à jouer comme à la triomphe, chacun pour soi, & tâchant autant qu'il est possible, de faire deux mains & davantage, s'il peut, afin d'emporter le fond.

Outre le mariage de la Guimbarde, il s'en fait encore d'autres, comme, par exemple, lorsqu'on joue un roi de carreau, de trèfle ou de pique, & que la dame de l'une ou de l'autre de ces peintures, & de la même couleur, tombe dessus, c'est un mariage, ainsi que lorsqu'ils se trouvent tous deux dans une même main.

On achevera de trouver dans les règles de ce jeu, ce qui semble manquer pour l'entière satisfaction de ceux qui le voudront jouer.

REGLES DU JEU DE LA GUIMBARDE.

I. S'IL arrive un mariage en jouant les cartes, celui qui le gagne, tire un jetton de chaque joueur, hors de celui qui a jetté la dame: si on a ce mariage en main, personne n'est excepté de payer ce jetton.

II. Celui qui gagne un mariage par triomphe, ne gagne qu'un jetton de ceux qui ont jetté le roi & la dame.

III. Il n'est pas permis de couper un mariage avec le roi de cœur, ni avec la dame, ni avec le valet de carreau.

IV. Qui a le grand mariage en main, c'est-à-dire, le roi & la dame de cœur, tire

Digitized by Google

deux jettons de chaque joueur, en jouant les cartes, outre les boîtes qu'il a gagnées : quand on le fait sur la table, il n'en vaut qu'un; c'est-à-dire, lorsque le roi de cœur est levé par la Guimbarde, qui, par un privilége, à elle seulement accordé, enlève le roi de cœur.

V. On paie un jetton pour le fou, mais si indiscretement ce fou va s'embarquer dans le jeu, & qu'il soit pris par le roi ou la dame de cœur, il ne gagne rien; au contraire, il en paie un à celui qui l'emporte.

VI. Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le roi & la dame de la même couleur tombent immédiatement l'un sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la dame d'un roi qui vient d'être joué & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage; autrement il paieroit un jetton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce, paie un jetton à chaque joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paie un jetton à chaque joueur.

X. Celui qui donne mal paie un jetton à chaque joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer; mais s'il est achevé de jouer, il est bon de même que les précédens.

XII. On ne doit pas jouer avant son tour, & celui qui le fait, paie un jetton à chacun.

Digitized by Google

Telle eſt la maniére de jouer la Guimbarde, les règles en ſont fort aiſées, & ce jeu ne demande pas une grande attention, ce qui fait eſpérer que l'on s'en fera un amuſement gracieux, & que l'on y jouera avec plaiſir, étant un des jeux que nous avons traités, des plus divertiſſans : l'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le ſaura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux, pour peu d'attention que l'on veuille faire à ces règles.

LE JEU

DE LA TRIOMPHE.

IL y a pluſieurs maniéres de jouer à la triomphe, qui ont toutes quelque rapport enſemble, mais qui différent auſſi en pluſieurs choſes eſſentielles, ce qui fera qu'on ſpécifiera les différentes maniéres dont on peut y jouer. Voici la maniére dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire, c'eſt-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la valeur eſt naturelle, le roi emportant la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, le dix le neuf, le neuf le huit, & le huit le ſept.

Ce jeu ſe joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois. Lorſque l'on joue deux contre deux,

Digitized by Google

ou trois contre trois, ceux qui ſont enſemble ſe mettent d'un côté de la table, & les adverſaires de l'autre côté. Ils ſe communiquent leur jeu de la vue ſeulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent enſuite ſuivant le rang où ils ſont; enfin ſoit que l'on joue de la ſorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes, pour voir à qui fera; & comme c'eſt un déſavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire; ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes & fait couper ſon adverſaire, ou celui qui eſt à ſa gauche, s'ils ſont pluſieurs; il donne à chacun des joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux & une fois trois, & enſuite tourne la première carte de deſſus le talon, qui fait la triomphe & qui reſte deſſous le talon.

Enſuite le premier à jouer joue telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos, & dont les autres joueurs ſont obligés de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus hautes, ou de couper, s'ils ont des triomphes, en cas qu'ils n'aient pas de la couleur jouée; & celui des deux partis qui a fait trois mains ou levées, marque un jeu, & s'il faiſoit vole, il en marque deux.

Il eſt loiſible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre; & ſi la partie contraire ou le joueur adverſaire, lorſque l'on joue tête-à-tête, ne veut point l'accepter, il perd deux jeux; s'il ne fait pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu s'il l'accepte.

Digitized by Google

Voici les *Règles* qu'on doit observer en jouant à la Triomphe.

I. Lorique le jeu eſt faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle, les coups précédens ſont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ſes points, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole, ne la fait pas, perd deux jeux.

IV. Qui joue avant ſon tour, perd un jeu.

V. Celui qui en fourniſſant d'une couleur peut lever la carte jouée, & ne la lève pas, perd un jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper & ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui, eût coupé d'une triomphe plus forte que la ſienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux; il perd la partie, quand on en eſt convenu en commençant.

VIII. Celui qui feroit ſurpris à changer les cartes de ſon jeu avec ſon compagnon, ou reprendre les levées déja faites, perdroit la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie, la perd.

Il y a de la ſcience à bien conduire ce jeu, & il demande plus d'attention que l'on ne penſe pour être conduit comme il faut.

La partie ordinairement eſt de cinq jeux ou points. L'on joue autant de parties que l'on veut.

Autre

Digitized by Google

Autre manière de jouer le Triomphe.

Cette manière de jouer ce jeu est plus continue dans les Provinces que la précédente : elle a généralement toutes les règles de l'autre ; le jeu de carte en est le même ; on voit de la même manière à qui fera, l'on y donne cinq cartes également à chaque joueur ; & la seule différence qu'il y a, c'est que l'on peut y jouer quatre, cinq, ou plus de joueurs, sans être pour cela les uns avec les autres ; au contraire, chacun fait son jeu, & lorsque deux des joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plutôt faites, gagne le jeu & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous observerez que si quelqu'un renonce ou fait d'autres fautes, par lesquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs ; mais lorsque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, jusqu'à ce qu'il ait satisfait à ceux qu'il devoit prendre. Ce jeu est fort divertissant & d'un grand commerce.

Autre manière de jouer le Triomphe.

Cette manière de jouer est semblable à la précédente, en ce que chaque joueur joue pour soi ; mais elle diffère en ce que les as sont les premières cartes du jeu, & qu'ils lèvent

Digitized by Google

les rois : les autres cartes suivent leur ordre naturel.

Il y a même un avantage pour celui qui fait ; c'est qu'après avoir donné les cartes, qui sont au nombre de cinq, s'il retourne un as, il pille, c'est-à-dire, il prend cet as qui fait la triomphe, & écarte telle carte de son jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au-dessous davantage de cartes de la même couleur, en tournant sans interruption, il les prendroit en remettant sous le talon autant d'autres cartes de son jeu.

Il en est de même, si l'un des deux qui jouent a l'as de la triomphe en main ; il pille aussi, c'est-à-dire, il prend la triomphe retournée & les cartes qui suivent, qui sont de la même couleur, en mettant autant sous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans son jeu ; on appelle cette manière de jouer à la triomphe, jouer à *l'As qui pille* : on joue du reste les cartes comme à la première manière, & l'on fait la partie de tant & de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette manière, & sans jouer à l'as qui pille ; on pourra diversifier & le jouer, tantôt d'une façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours pour les règles générales, aux règles qui sont dans la première manière de jouer. Passons de ce jeu à celui de la Bête, qui, pour le rapport qu'il a à celui-ci, doit être mis après.

Digitized by Google

LE JEU DE LA BÊTE.

Ce jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, appelé ce jeu de la sorte, à cause que croyant souvent gagner en faisant jouer, on perd; mais je ne puis comprendre pourquoi, par un contraste si grand, on l'appelle aussi l'Homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par là que l'homme qui est un être raisonnable, & qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une bête lorsqu'il est déchu des espérances qu'il croyoit bien fondées, comme lorsqu'un joueur fait jouer un jeu, & que contre son attente il le perd; mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher, venons plutôt à la manière dont on joue ce jeu.

L'on joue ce jeu à trois, quatre, cinq, six & même sept personnes, & en ce cas il faut que le jeu soit composé de trente-six cartes, & que celui qui mêle, tourne l'avant-dernière carte qui fait partie de celle de son jeu, laissant la dernière pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu; mais la manière la plus belle est à cinq: on le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes, comme il a été déja dit, qui sont depuis le roi jusqu'au six: il est le même lorsque l'on joue à six; mais lorsque l'on joue à cinq, il est

Digitized by Google

de trente-deux, comme le jeu de Piquet, & à quatre & trois, il eſt de vingt-huit, parce que l'on ôte les ſept.

Le roi emporte la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, ainſi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le roi, mêle, ou l'on voit à qui mêlera. Lorſque chacun a pris un certain nombre de fiches & de jettons qui compoſent la priſe ou l'enjeu, & que l'on fait valoir tant & ſi-peu que l'on veut, on règle également le nombre de tours que l'on a deſſein de jouer; enſuite celui qui eſt à mêler bat les cartes, & après avoir fait couper le joueur de ſa gauche, il en diſtribue cinq à chaque joueur, qu'il donne par deux fois deux, & par une enſuite, ou bien par deux ou trois, ou trois & deux, ou bien enfin par deux & une enſuite, & après cela deux encore; cela dépend de la volonté de celui qui donne, mais il doit donner tout le long de la partie de la même maniére qu'il a commencé.

A la bête, il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle a donné 5 cartes à chaque joueur, & qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la premiére carte du deſſus du talon, qu'il laiſſe tournée ſur ledit talon au milieu de la table, & c'eſt cette carte retournée qui fait la triomphe.

Pour jouer avec règle à la bête, on a une aſſiette d'argent, d'étain ou de fayence, retournée, n'importe, & chacun commençant met une fiche devant ſoi, dont une partie eſt ſous l'aſſiette, & partie dehors, & avec cela deux

Digitized by Google

jettons, un qui fait le jeu, & l'autre que celui qui a le roi de triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvu que le coup ſe joue, & celui qui mêle en met un troiſième ; c'eſt à ce jetton que l'on connoît celui qui a mêlé. Lorſque quelqu'un gagne, il tire ces jettons, avec une ſiche ſeulement, & ainſi des autres, juſqu'à ce que toutes les ſiches ſoient tirées, après quoi chacun en remet une autre, & c'eſt ce qu'on appelle un tour ; ces coups où toutes les ſiches ſont miſes à la fois, ſe tirent différemment par ceux qui ayant fait jouer, gagnent ; & celui qui faiſant jouer peut avoir la vole, gagne non-ſeulement le jeu, mais encore tout ce qui eſt ſur le jeu, même les ſiches & les bêtes qui ſont faites, encore qu'elles n'aillent pas ſur le coup ; & il retire auſſi un jetton de chaque joueur : il ne riſque cependant rien de l'entreprendre, puiſqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorſque l'ayant entrepriſe, il ne la fait pas.

Et lorſque celui qui fait jouer ne gagne pas il fait la bête d'autant de jettons qu'il auroit pu gagner : par exemple, ſi le coup étoit ſimple, celui qui feroit la bête, lorſque l'on eſt cinq joueurs, la feroit d'onze jettons, parce que la ſiche & le jetton que chacun met devant ſoi pour le jeu, en font dix, & le troiſiéme jetton que celui qui mêle met, en fait l'onzième.

On ne parle point de celui que chacun met au deſſus de l'aſſiette ; celui qui a le roi de triomphe le tire, à moins que celui qui a le

Digitized by Google

roi ne faſſe jouer le coup & le perde, auquel cas le roi reſteroit, ſans que perſonne le tirât.

Lorſqu'un des joueurs a tiré le roi, chaque joueur doit mettre un jetton ſur l'aſſiette pour le roi du coup ſuivant.

Toute bête ſimple doit aller ſur le coup où elle a été faite; de même s'il en faiſoit deux d'un coup ou davantage, comme il arrive ſouvent, elles doivent aller enſemble, & les bêtes doubles, ou qui ſont faites ſur d'autres bêtes, doivent aller ſur les coups ſuivans, en commençant toujours par les plus groſſes. Lorſqu'il y a une bête qui va ſur le jeu, les joueurs ne mettent point de jettons pour le jeu, excepté celui qui mêle, il met toujours un jetton devant lui; & celui qui gagne le jeu lorſqu'il y a une bête double deſſus, gagne, outre la bête qui va, une fiche qu'il tire, & les jettons qui ſe trouvent, ſoit par les donnes ou autrement; de même lorſqu'il fait la bête ſur ces coups, on l'augmente de la fiche, & des autres jettons qu'il auroit pu gagner.

Celui qui joue, doit pour gagner faire trois mains, ou bien les deux premières, c'eſt-à-dire, être le premier à faire deux mains, autrement il feroit la bête; quand on dit les deux premières, on entend qu'aucun des autres joueurs n'en fait trois: car s'il en faiſoit trois, encore que celui qui fait jouer eût fait les deux premières, il feroit la bête.

Il arrive quelquefois qu'un des joueurs faiſant jouer, ayant ou croyant avoir aſſez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre

Digitized by Google

joueur qui le suit ne puisse jouer s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous; je dis contre tous, parce que pour être reçu à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *contre*: il est de l'avantage de tous les joueurs de faire perdre le contre, parce qu'il perd la bête double lorsqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord ne la fait qu'à l'ordinaire : remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre; & l'on n'est plus reçu à faire *contre*, dès qu'on a jetté une carte de son jeu sans le dire.

Il est de la prudence des joueurs de jouer de sorte à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire surcouper, ou s'en allant à propos de ses bonnes cartes, comme des rois, des dames, &c. Lorsque l'on n'a pas jeu à faire perdre, il faut cependant de s'en défaire que lorsque l'on n'est point en danger de la vole; car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorsqu'il est joué d'une couleur, on est obligé d'en jouer si on a de la même couleur; sinon, il faut la couper d'une triomphe, & même d'une plus forte, en cas qu'on le puisse, que celui qui l'auroit de même déja coupée, autrement ce seroit faire une faute; mais si la carte à laquelle on a renoncé est coupée d'une triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut se défaire de telle carte de son jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une maniére assez claire, pour faire entendre de quelle façon l'on demande à jouer; cependant

Digitized by Google

pour ne rien laisser de douteux, nous dirons que lorsque celui qui premier à jouer, a vu son jeu, s'il a jeu à jouer, il dit je joue, ou sans rien dire, joue par telle carte de son jeu que bon lui semble, & le reste du jeu se joue de la manière dont on a déja si souvent parlé, qui est que celui qui fait la levée, rejoue jusqu'à ce que le coup soit fini, où l'on voit par les levées que chacun a, si celui qui a fait jouer a gagné ou fait la bête.

Et si le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer, il diroit, je passe; le second, qui auroit vu son jeu, diroit, suivant son jeu, ou je joue, ou je passe, & ainsi des autres, & si quelqu'un d'eux faisoit jouer, le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarquez que d'abord qu'on a dit, je passe, on ne sauroit y revenir pour jouer, de même lorsqu'on a dit je joue, pour passer.

Lorsque tous les joueurs ont vu leur jeu, & que chacun a dit, passe, il dépend de chaque joueur d'aller en curieuse : c'est en mettant un jetton au jeu, faire retourner la carte qui est à fond, & qui devient la triomphe. La premiere tourne étant annullée, celui ou ceux qui ont été en curieuse, peuvent faire jouer à la couleur de la curieuse : comme la curieuse est égale pour tous les joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu; mais on doit se contenter d'en tourner une.

Digitized by Google

On joue du reſte le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce traité, que celui qui avoit le roi de triomphe, retireroit les jettons qui ſont ſur l'aſſiette, & qu'on appelle ſimplement le roi; il reſte à dire que celui qui tourne un roi, tire ſes jettons de deſſus l'aſſiette, comme s'il avoit le roi, pourvu toutefois en l'un & en l'autre cas que le jeu ſe joue; car autrement le jeu reſteroit dans le même état.

La vole, comme nous avons déjà dit, tire, non ſeulement tout ce qui eſt à l'aſſiette, mais encore les bêtes qui ne vont pas ſur le coup, & un jetton de chaque joueur: de même celui qui fait la *dévole*, c'eſt-à-dire, qui faiſant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui eſt ſur le jeu, fait autant de bêtes qu'il auroit pu en gagner, & donne à chaque joueur un jetton.

Il reſte à dire que, pour faire jouer, il faut avoir un jeu dont on puiſſe attendre trois mains, ou au moins deux mains bien aſſurées, qu'il faut en ce cas ſe hâter de faire, afin de les avoir premier; l'expérience apprendra dans peu de tems quels ſont les jeux que l'on peut & doit jouer; les ſuivans ſont de règle.

Dame, valet & neuf de triomphe, & un roi.

Valet, as & dix de triomphe: une dame & valet d'une même couleur.

Roi & as, un roi & renonce.

Roi & dame de triomphe, ſans renonce ou avec renonce.

Digitized by Google

Dame, dix & neuf, & un roi.

Roi, as & neuf, & semblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement, lorsque l'on joue trois personnes seulement, & même quatre; on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête; celui qui donne mal, paie un jeton à chacun, & refait. Lorsque le jeu de cartes est faux, le coup où il est trouvé faux, ne vaut pas; les précédens sont bons.

Voilà tout ce que l'on peut dire du jeu de la Bête, dont on trouve toutes les règles expliquées dans ce traité, & que l'on jouera avec plaisir si on s'y conforme.

Digitized by Google

LE JEU

DE LA MOUCHE.

Le jeu de la Mouche tient beaucoup de la Triomphe, par la manière de jouer, & a quelque chose de l'Hombre, par la manière d'écarter ; à la différence qu'à l'Hombre ceux qui ne font pas jouer, écartent, lorsque celui qui fait jouer a fait son écart, au lieu qu'à la Mouche tous ceux qui prennent des cartes du talon sont censés jouer.

On ne voit guère d'où ce jeu nous est venu, ni la raison pourquoi on l'a appellé de la sorte ; mais comme ces connoissances ne sont point essentielles pour le savoir, nous passerons à ce qui regarde la manière de le jouer, & nous en donnerons des règles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu depuis trois jusqu'à six : dans le premier cas, il ne faut qu'un jeu de cartes, comme au Piquet ; plusieurs joueurs même ôtent encore les sept : & dans le second, il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes, afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire ; enfin l'on doit, à proportion qu'on est de joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque joueur, au cas

Digitized by Google

que tous vouluſſent à-la-fois aller à l'écart.

On voit à qui ſera, étant toujours un avantage de jouer premier, attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut : après donc que l'on a vu celui qui eſt à mêler, on prend chacun un certain nombre de fiches ou jettons que l'on fait valoir plus ou moins, ſuivant que l'on veut perdre ou gagner.

Celui qui eſt à mêler donne à chaque joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à-la-fois, mais les autres manières ſont plus honnêtes : il retourne enſuite la carte de deſſus le talon, qui eſt celle qui fait la triomphe, & qu'il laiſſe retournée ſur le tapis.

Le premier à jouer, après avoir vu ſon jeu, eſt le maître de s'y tenir ou de prendre une fois ſeulement tel nombre de cartes qu'il veut, juſqu'à cinq, & ainſi du ſecond, après le premier, & des autres.

Obſervez que celui qui demande les cartes du talon eſt cenſé jouer, comme il a été déjà dit : on peut auſſi jouer ſans prendre, lorſqu'on a aſſez beau jeu, ſans aller à fond ; de même l'on ne peut point demander des cartes lorſqu'on a mauvais jeu, & qu'on ne veut pas jouer ; ce qui arrive quelquefois à un joueur qui voit que devant lui il y en a qui ſe ſont tenus à leurs cartes ſans en demander, appréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conſéquent forcés de jouer, ils ne faſſent la *mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait

Digitized by Google

la *mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de joueurs, & que celui qui mêle met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, sur-tout lorsqu'on est cinq ou six joueurs, elles vont toutes à-la-fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément; mais comme il s'enfuit que celui qui mêle, met toujours la mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la mouche, la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer, & n'a ni demandé des cartes du talon, ni joué sans-prendre, met son jeu avec les écarts, ou dessous le talon, s'il n'y avoit point d'écarts.

Celui qui veut jouer sans aller à-fond, dit seulement, je m'y tiens; il est censé jouer dès-lors.

Les cartes se jouent comme à la bête, & chaque main qu'on lève vaut un jetton à celui qui la fait, & qui tire le jeu; quand la mouche est double, il en tire deux, & trois quand elle est triple, & ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur sont toutes d'une même couleur, c'est-à-dire, cinq piques ou cinq trèfles, & ainsi des autres, quoique ce ne soit point de la triomphe; celui qui les a, gagne la mouche sans jouer, & c'est ce jeu que l'on appelle la *mouche*.

Si plusieurs joueurs avoient ensemble la mouche, c'est-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'auroit de la couleur qui est triomphe, gagneroit par préférence aux

autres, & autrement ce seroit celui qui auroit plus de points à la mouche ; on compte l'as qui va immédiatement après le valet pour dix points, les figures pour dix, & les autres cartes les points qu'elles marquent, & si elles étoient égales en tout, la primauté gagneroit.

Celui qui a la *mouche* n'est pas obligé de le dire, même quand on lui demanderoit s'il la sauve ; mais si on le lui demande & qu'il dise oui ou non, il doit accuser juste.

Si après que celui qui a la mouche a dit, je m'y tiens, c'est-à dire, qu'il n'écarte point des cartes pour en prendre d'autres ; les autres joueurs, sans réflexion, vont leur train ordinaire.

Le premier, lorsqu'il est question de jouer, qui a la mouche, montre ses cartes, lève tout ce qu'il y a au jeu & gagne même toutes les mouches qui sont dues, & ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas, c'est-à-dire qui jouent, font une mouche chacun de ce qui va sur le jeu, sans pour cela qu'il soit besoin de jouer : c'est pourquoi il est souvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui se tiennent à leurs cartes, s'ils sauvent la mouche, & de les observer alors ; car la joie qu'ils en ont, le fait souvent connoître.

Celui qui a la mouche, n'est pas obligé de le dire, comme nous l'avons observé ; mais il est même de l'avantage de celui qui s'est tenu à ses cartes, de laisser croire aux autres joueurs qu'il peut l'avoir : c'est pourquoi il faut dans l'un & l'autre cas ne rien répondre, parce que, comme nous avons déjà remarqué,

Digitized by Google

quand on répond, il faut accuſer juſte, & il eſt avantageux à ceux qui jouent d'être ſeuls, afin d'être moins expoſés à faire la mouche. Si cependant un joueur étoit bien aſſuré de ſon jeu, c'eſt-à-dire qu'il eût très-beau jeu, il pourroit ſauver la mouche pour engager les autres à jouer, & faire-faire par-là des mouches à ceux qui joueroient & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la mouche d'autant de jettons qu'elle eſt groſſe ſur le jeu; de même celui qui pouvant prendre ſur une carte jouée, ſoit en mettant plus haut de la même couleur, ſoit en coupant ou ſurcoupant, ne le fait pas, fait auſſi la mouche.

Qui ſeroit ſurpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder ſon jeu, feroit la mouche & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal, remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela. Lorſque le jeu eſt faux, il ne vaut rien pour le coup; mais les précédens ſont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cauſe des écarts. Voilà comme on joue ce jeu, qui pourra faire plaiſir s'il eſt joué de cette manière.

Digitized by Google

LE JEU

DU PAMPHILE.

Le jeu du Pamphile ne diffère de celui de la Mouche, qu'en ce que le Pamphile, qui est ordinairement le valet de trèfle, est l'atout supérieur en toutes couleurs, & emporte le roi. Celui qui l'a dans son jeu, reçoit de chaque joueur un jeton ou plus, selon le jeu que l'on joue ; & pour lui éviter la peine de le demander, celui qui mêle est obligé de le mettre pour tous les autres, & ainsi chacun à son tour.

Si celui qui fait, en retournant la carte de dessus le talon, tourne le Pamphile, il lui est libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans son jeu.

Si, dans les cinq cartes qu'on donne aux joueurs, un d'eux se trouvoit avoir avec le Pamphile dans son jeu quatre cœurs ou quatre piques, & ainsi des autres, & que la triomphe fût en l'une de ces couleurs, il ne seroit pas censé avoir lenturlu ou la mouche, étant absolument nécessaire d'avoir cinq piques ou cinq cœurs, & ainsi des autres, à moins que ce ne fût une convention faite entre les joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du précédent, nous nous contentons d'y renvoyer.

Digitized by Google

LE JEU

DE L'HOMME D'AUVERGNE.

CE jeu a un grand rapport à la Triomphe : on peut jouer depuis deux jusqu'à six l'Homme d'Auvergne, & le jeu de cartes dont on se sert, est au nombre de trente-deux ; mais si l'on ne joue que deux ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'on levera les sept ; les cartes valent leur valeur ordinaire, c'est-à-dire, roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept, lorsque les sept y sont.

Après que l'on a vu à qui sera, celui qui est à mêler mêle, & après avoir fait couper le joueur de sa gauche, il donne à chaque joueur cinq cartes par deux & trois & en prend autant pour lui, après quoi il tourne, & la carte tournée fait la triomphe ; alors chacun voit dans son jeu pour jouer de même qu'à la Bête, & lorsque personne n'a pas assez beau jeu, on dit *passe* : ils peuvent se réjouir en ce cas, c'est à-dire, tourner la carte de dessous, qui sera la triomphe à la place de la prem. carte tournée : on pourra tourner jusqu'à trois, & si les deux premières n'ont accommodé aucun des joueurs, celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premières, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les règles ci-après la manière dont on doit jouer ce

Digitized by Google

jeu, dont la partie est ordinairement à sept jeux, mais qu'on pourroit pourtant faire ou plus courte ou plus longue.

Règles du Jeu de l'Homme d'Auvergne.

I. Lorsque le jeu de cartes est faux, on refait, & les coups précédents sont bons, même celui où on l'auroit reconnu faux, si le coup étoit entièrement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal, perd un jeu & remêle.

III. Lorsque celui qui mêle, trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le roi de triomphe en faisant la triomphe, c'est-à-dire, en tournant la carte de dessus, ou de dessous le talon, gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le roi de la couleur qui retourne, gagne un jeu pour ce roi, & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant son tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie, c'est-à-dire, qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, est démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le roi de la couleur tournée en dessous le talon, & qui fait triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la première carte tournée, c'est-à-di-

Digitized by Google

re, qu'il marque un jeu pour son roi & un pour chaque roi qu'il auroit encore, pourvu néanmoins qu'il n'eût pas eu déjà dans son jeu le roi de triomphe, pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque joueur, après s'être réjoui, vienne à perdre en jouant son jeu, le roi de la triomphe précédente, parce qu'on le lui couperoit ou autrement, celui qui feroit la levée où le roi seroit, gagneroit une marque sur celui à qui seroit le roi coupé, & ainsi des autres rois pour lesquels on gagne des marques.

Ce jeu est assez facile, pour que, si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puisse le jouer avec satisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude, comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les règles.

LE JEU

DE LA FERME.

QUOIQUE ce jeu soit ancien, il ne laisse pas d'être joué en beaucoup de provinces; c'est effectivement un jeu de compagnie, puisqu'il en est plus beau lorsqu'il y a plus de joueurs: on joue, jusqu'à dix ou douze, à ce jeu. Le jeu de cartes est composé de toutes les menues; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étoient, le nombre de seize

Digitized by Google

arriveroit trop souvent & l'on dépossèderoit trop tôt le fermier ; de même on ne laisse que le six de cœur, levant les trois autres six, parce qu'il seroit trop aisé de gagner à cause de chaque figure qui vaut six, & des dix. *Le six de cœur* est appellé par excellence *le brillant.*

Vous remarquerez que celui qui fait seize par le moyen du six de cœur, gagne par préférence à tout autre, à cartes égales : car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes, par exemple, un neuf & un sept gagneroit sur un sept, un six & un trois ; mais lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la prime gagne, à moins que, comme nous avons déjà dit, on ne fit les seize à cartes égales par le six de cœur, qui gagne sur la primauté.

Le fermier est l'un des joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, soit à dix, à quinze & à vingt sols, & ainsi plus haut ou plus bas, selon que l'on fait valoir les jettons.

L'argent convenu pour la ferme est d'abord mis à part, & celui qui dépossède le fermier le gagne.

Celui qui ~~est le~~ fermier mêle toujours ; après avoir fait couper le joueur de sa gauche il donne à chacun des joueurs une carte de dessus du jeu, ensuite il en donne du dessous du talon à qui en demande, en commençant également par sa droite & chacun à son tour, une carte après l'autre, autant que chacun en desire. Il est libre à celui qui a un certain nombre de points, & qui

Digitized by Google

craint de paſſer le nombre de ſeize, de s'y tenir & de ne point prendre de cartes ; on ne paie en ce cas rien au fermier : celui qui ayant pris une ſeconde carte paſſe le nombre de 16 qui eſt le nombre qu'il faut faire pour dépoſſéder le fermier, lui paie autant de jettons qu'il le ſurpaſſe de points ; par exemple, ſi ayant un neuf en main, il lui arrive un dix, il paiera trois jettons au fermier, parce que dix neuf qu'il a, ſurpaſſent ſeize de trois points, & ainſi des autres à meſure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles ſont marquées, l'as pour un point, & ainſi des autres, & chaque figure pour dix.

Lorſqu'on a un point approchant de ſeize, il eſt bon de s'y tenir pour deux raiſons ; la première, qu'on ne riſque pas de payer au fermier ; & la ſeconde, que l'on peut gagner le jetton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de ſeize au-deſſous, gagne, lorſqu'il n'y a perſonne qui dépoſſède le fermier : car celui qui dépoſſède le fermier, gagne non-ſeulement le prix de la ferme, mais encore les jettons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépoſſédé le fermier devient fermier lui-même, à moins que l'on ne ſoit convenu qu'on le ſera toujours, ou que chacun le ſera à ſon tour ; auquel cas celui qui doit être fermier, prend les cartes & donne à chaque joueur, comme nous l'avons déjà dit.

Obſervez que chaque fermier doit mettre

Digitized by Google

en lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme, que celui qui dépossède gagne.

Il en est indemnisé au moyen des jettons que chaque joueur lui donne du surplus des seize points.

Remarquez qu'il est libre à un joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut; il ne le peut qu'à son tour, & l'un après l'autre.

Lorsqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté le gagne. Il y a une autre manière de jouer la Ferme, qui est moins en usage, mais qui n'est pas moins réjouissante.

Autre manière de jouer la Ferme.

On joue avec le même jeu de cartes, mais l'on voit à qui fera, & à cette manière de jouer, celui qui tient les cartes prend pour lui, comme pour les autres, une & plusieurs cartes à son tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de seize; il n'y a rien autrement qui compose la ferme, qui se forme par les jettons, que ceux qui passent seize, paient à la ferme, au lieu que c'est au fermier, lorsqu'il y en a un, & ainsi celui qui gagne la ferme, gagne tous ces jettons ramassés, & le jetton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize, au-dessous, gagne, lorsque personne ne gagne la ferme, en observant toujours que lorsque le point est égal, celui qui a la primauté l'emporte: chacun

Digitized by Google

fait à son tour; il y a beaucoup plus d'égalité à cette maniére de jouer; on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre règle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plupart des autres jeux de cartes.

LE JEU DU HOC.

Ce jeu a deux noms, savoir, le Hoca-Mazarin, & le Hoc de Lyon; il se joue différemment; mais comme le premier est plus en usage que l'autre, on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se joue à deux ou trois personnes; dans le premier cas on donne quinze cartes à chacun, & dans le second douze: le jeu est composé de toutes les petites.

Le roi lève la dame, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce jeu est une espèce d'ambigu, puisqu'il est mêlé du piquet, du brelan & de la séquence, appellé ainsi, parce qu'il y a six cartes qui font *Hoc*.

Le privilège des cartes qui font *Hoc*, est qu'elles sont assurées à celui qui les joue & qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les *Hocs* sont les quatre rois, la dame de

pique & le valet de carreau ; chacune de ces cartes vaut un jetton à celui qui la jette.

Après avoir réglé le tems que l'on veut jouer, mis trois jettons au jeu que l'on fait valoir ce que l'on veut, & dont l'un eſt pour le point, le ſecond pour la ſéquence, & le troiſième pour le tricon, que Meſdames les Prudes appellent fredon ou triolet, on voit à qui ſera, & celui qui doit faire ayant mêlé & fait couper à ſa gauche, diſtribue le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuſer le point, ou à dire paſſe, s'il voit qu'il eſt petit, ou à renvier, s'il l'a haut : s'il paſſe & que les autres renvient, en diſant deux, trois ou quatre au point, il y peut revenir ; on peut renvier ſur celui qui renvie juſqu'à vingt jettons au-deſſus, & ainſi de ceux qui ſuivent en montant toujours de vingt ; l'on peut de moins ſi l'on veut ; & celui qui gagne le point, le lève avec tous les renvis, ſans que les deux autres ſoient obligés de lui rien donner.

Cela fait on accuſe la ſéquence, ou bien on dit paſſe, pour y revenir, ſi on le juge à propos ; au cas que les autres renvient de leur ſéquence, pour-lors le premier qui a paſſé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, & que le jeu eſt ſimple, celui qui gagne de la ſéquence, tire un jetton de chaque joueur pour chaque ſéquence ſimple qu'il a en main ; la premiere qui vaut, fait valoir les

Digitized by Google

es moindres à celui qui l'a, de la séquence on passe au tricon, qu'on renvie de même que le point.

Le point est, comme il a été déjà dit, plusieurs cartes d'une même couleur : celui qui en a davantage, gagne le point, & lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la plus haute séquence, gagne : dame, valet & dix, est la plus forte séquence simple ; la dernière est as, deux & trois.

Le tricon est trois as, trois deux, & ainsi des autres cartes, en montant jusqu'aux dames.

Mais si par hasard l'on passe du point de la séquence & du tricon, & que par conséquent on ne tire rien, on double l'enjeu pour le coup suivant, & celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait son jeu simple, & tire outre cela un jetton de chaque joueur.

Lorsqu'on a séquence ou tierce de roi ; quoique l'enjeu ne soit que simple, on en paie deux à celui qui gagne une séquence simple, lorsqu'il a en main une séquence de quatre cartes, c'est-à-dire, une quatrième de quelques cartes que ce puisse être jusqu'au valet.

Si le jeu est double, on en paie chacun quatre.

On donne trois jettons pour la quatrième de roi, quoique le jeu ne soit que simple, & six quand il est double.

On donne trois jettons à celui qui gagne la séquence avec une quinte ; c'est-à-dire, cinq cartes de suite, & six lorsque le jeu est double.

Digitized by Google

Celui qui a une quinte de séquence de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, gagne de chaque joueur quatre jettons, & huit si le jeu est double : on ne paie pas davantage pour les sixièmes, &c.

Lorsque le jeu est simple, celui qui gagne le tricon tire deux jettons de chaque joueur, & lorsqu'il est double, quatre.

On en paie quatre pour trois rois, lorsque le jeu est simple, & autant pour quatre dames, quatre valets, &c. Et l'on double lorsque le jeu est double. Quatre rois au jeu simple en valent huit, & au jeu double, seize : bien entendu qu'on ne paie les jettons qu'à celui qui gagne, lequel, au moyen d'une séquence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déjà dit, & de même au moyen du plus haut tricon, s'en fait payer des moindres qu'il auroit au jeu ordinaire.

Il est permis de revenir au tricon, comme au point & à la séquence.

Après avoir parlé des rétributions & avantages qu'on peut tirer des points, séquences & tricons, lorsqu'on les gagne, & expliqué l'avantage & le privilège des cartes qui font *Hoc*, il reste à apprendre la manière dont les cartes doivent être jouées. La voici :

Par exemple, supposé que le premier des trois joueurs ait en main, un, deux, trois, quatre ou autres cartes, ainsi de suite, quoiqu'elles ne soient point de la même couleur, & que les deux autres n'aient pas de quoi mettre au-dessus de la carte où il

Digitized by Google

s'arrête, la dernière carte qu'il a jettée, lui eſt *Hoc*, & lui vaut un jetton de chaque joueur, & il recommence par les plus baſſes, parce qu'il y a plus d'eſpérance de rentrer par les hautes; & ſi par exemple il joue l'as, il dira un, & s'il n'a pas le deux, il dira ſans deux; celui qui le ſuit, & qui aura un deux, le jettera, & dira deux, trois, quatre, & ainſi des autres, juſqu'à ce qu'il manque de la carte ſuivante qu'il dira, par exemple, ſept ſans huit, & ainſi des autres; & lorſque les autres joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui joue, la dernière carte qu'il a jettée lui eſt Hoc, & lui vaut un jetton de chaque joueur: il en eſt de même de toutes les autres, comme de celles dont on vient de parler; & lorſque le joueur ſuivant celui qui dit, par exemple, quatre ſans cinq, n'ayant point de cinq, a un Hoc, il peut l'employer pour le cinq, comme il a été dit, les Hoc valant ce qu'on veut qu'ils valent; alors il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuſe à ſon jeu, & il gagne un jetton de chaque joueur pour le Hoc qu'il a joué.

Il faut, autant qu'on le peut, chercher le moyen de ſe défaire de ſes cartes à ce jeu, puiſqu'on paie deux jettons pour chaque carte qui reſte en main depuis dix juſqu'à douze, & un pour chaque carte au-deſſous de dix. Si cependant il n'en reſte qu'une, on paieroit ſix jettons pour cette ſeule carte, & quatre jettons pour deux.

Celui qui a cartes blanches, c'eſt-à-dire, n'a point de figures dans ſon jeu, gagne pour cela dix jettons de chaque joueur.

Digitized by Google

Mais s'il se trouvoit que deux des joueurs eussent les cartes blanches, le tiers ne paieroit rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde en jettant, par exemple, un quatre, diroit quatre sans cinq, & qui cependant auroit un cinq dans son jeu, paieroit à cause de cette mépriſe cinq jettons à chaque joueur, s'ils le découvroient.

Celui qui accuſe moins de points qu'il n'en a, ne peut y revenir; ainſi, s'il perd le point par-là, c'eſt tant pis pour lui.

Ce jeu ſera fort divertiſſant, s'il eſt joué de cette façon : il ſeroit inutile d'en donner les règles ſéparément, puiſque les règles qui lui peuvent être particulières, ſont détaillées ci-devant, & que les générales lui ſont communes avec toutes ſortes de jeux de cartes.

LE JEU

DU POQUE.

Le jeu du Poque a beaucoup de rapport au Hoc : on y joue depuis trois perſonnes juſqu'à ſix : les cartes ſont au nombre de trente-ſix, lorſque l'on eſt ſix; mais ſi l'on n'étoit que trois ou quatre, on en ôteroit les ſix, & le jeu ne ſeroit que de trente-deux.

Après avoir vu à qui ſera, celui qui doit mêler, ayant fait couper à ſa gauche, donne à chacun des joueurs cinq cartes par deux & trois.

Digitized by Google

Il y a de l'avantage d'avoir la main ; pour la commodité des joueurs, ils doivent prendre chacun une prise ou enjeu, qui eſt ordinairement de vingt jettons, & quatre fiches, qui valent cinq jettons chacune, & dont on met la valeur ſi haut & ſi bas que l'on veut.

On a ſix poques, c'eſt-à-dire, ſix manières de petits caſſetins de la grandeur d'une carte, & fort bas de bord ; on les met ſur la table tout-de-ſuite l'un contre l'autre, & chacun de ces poques ou caſſetins a ſon nom écrit, l'un eſt marqué as, l'autre roi, un autre dame, l'autre valet, un autre dix & neuf, & enfin le ſixième eſt marqué le poque. On met d'abord un jetton dans chaque poque, & puis celui qui a mêlé ayant diſtribué les cartes, comme il a été dit, en tourne une ſur le talon ; & ſi c'eſt une de celles qui ſont marquées ſur les poques, par exemple, s'il tourne un as, un roi, une dame, un valet ou dix, il tirera les jetons qui ſont dans le poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit ſon jeu, & examine s'il n'a point poque, c'eſt-à-dire, s'il n'a point deux, trois ou quatre as, & ainſi des autres cartes au-deſſous, les as étant les premières cartes du jeu.

Celui qui eſt à parler, doit dire pour lever le poque : Je poque d'un jetton, de deux, ou davantage, s'il veut ; & ſi ceux qui le ſuivent l'ont auſſi, ils peuvent tenir au prix où eſt porté le poque, ou bien renvier de ce qu'ils veulent, ou l'abandonner ſans vou-

Digitized by Google

loir hasarder de perdre le renvi qu'il faudroit payer s'ils perdoient.

Après que les renvis ont été faits, chacun dit quel est son poque & le met bas, & celui qui a le plus haut, gagne non-seulement ce qui est dans le poque, mais encore tous les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des joueurs dit, Je poque de tant, & que personne ne répond rien là-dessus, soit qu'on n'ait pas poque, ou qu'on l'ait trop bas, le joueur qui a parlé le premier, lève le poque.

Le poque de retour, c'est-à-dire, deux sept en main, & un qui retourne, vaut mieux que les deux as en main, & ainsi des autres cartes; à plus forte raison le poque des trois cartes emporteroit celui de deux, & celui de quatre celui de trois, encore que le poque de moins de cartes fût de beaucoup supérieur par la valeur des cartes.

Lorsque le poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'as, le roi, la dame, le valet, ou le dix de la couleur de la carte qui tourne; celui des joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, lève les poques marqués aux cartes qu'il en a, & ceux qui ne sont pas levés restent pour le coup suivant. Venons maintenant à la manière de jouer les cartes.

Il faut observer que, pour bien jouer les cartes au poque, on doit toujours s'en aller de ses plus basses, parce qu'il arrive souvent que ne pouvant rentrer au jeu, elles resteroient en main, ce qui seroit préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus

Digitized by Google

de cartes, quand un des joueurs s'en eſt défait entièrement, celui-là, dis-je, eſt obligé de donner autant de jettons à chacun qu'il ſe trouve de cartes dans la main.

Il eſt prudent auſſi de ſe défaire des as, d'abord qu'on le peut; on doit les jouer avant toutes les autres, puiſqu'on ne riſque pas pour cela de perdre la primauté, à cauſe qu'on ne ſauroit mettre de cartes par-deſſus, & enſuite jouer ſes cartes autant de ſuite qu'on peut, comme, par exemple, ſept, huit, neuf, &c. ou autres.

Suppoſé donc que l'on commence à jouer par un ſept, on dira ſept, huit, ſi l'on en a le huit de la même couleur; autrement il faudra dire ſept ſans huit; & celui qui a le huit de cette même couleur, le joue & continue de jouer le neuf de la même couleur, s'il l'a: autrement il dit ſans neuf, & ainſi des autres; & ſi tous les joueurs ſe trouvent ſans avoir ladite carte qu'on a appellée, celui qui a parlé le premier, joue la carte de ſon jeu qu'il veut, & la nomme de la même manière: cela s'obſerve de la ſorte juſqu'à ce qu'un des joueurs ſe ſoit défait de toutes ſes cartes, & celui qui s'en eſt défait le premier, tire un jetton pour chaque carte que les joueurs ont en main, lorſqu'il a fini, ſans que cela empêche que celui qui en a davantage, paie à chaque joueur autant de jettons qu'il a de cartes en main.

Ce jeu ſera aſſez amuſant, ſi l'on ſe conforme aux règles qu'on a données ci-devant; il eſt même de commerce, & ne

Digitized by Google

demande pas une fort grande applicat'on ; puiſque le jeu de chacun ſe fait ſans qu'il y penſe par les cartes qui ſont jouées. Il eſt bon, lorſqu'on eſt premier, d'avoir pluſieurs cartes d'une couleur, & toujours d'avoir des cartes hautes, étant de beaucoup plus aiſé de s'en défaire.

LE JEU

DU ROMESTECQ.

Le Romeſtecq, qui eſt un jeu aſſez difficile, tire l'étymologie de ſon nom de *Rome*, qui eſt un terme du jeu, & de *Stecq*, qui en eſt un autre.

Les cartes avec leſquelles on joue ce jeu, ſont au nombre de trente-ſix, c'eſt-à-dire, depuis les rois juſqu'aux ſix.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre ou ſix perſonnes ; quand c'eſt à quatre ou à ſix, on voit à qui ſera enſemble ; & ſi l'on eſt ſix, le joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera : celui qui tire la plus haute carte, peut faire, ou ordonner à l'autre de mêler ; il y en a qui prétendent que c'eſt un avantage de faire quand on joue ſix ; & ſi l'on ne joue que quatre perſonnes, celui qui coupe la plus belle carte donne ; car il y a pour lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puiſque celui qui eſt à la droite de celui qui mêle, eſt ſon

Digitized by Google

compagnon, avec lequel il se communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend des jettons avec lesquels il marque le nombre de points dont il est convenu ; au défaut de jettons, on se sert d'une plume ou crayon.

La partie est ordinairement de trente six points, lorsqu'on joue six; & à deux ou quatre joueurs, elle est de vingt-un, quoique cela dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche, donne à chaque joueur cinq cartes par deux fois deux & puis une, ou bien par trois & deux, n'importe ; pourvu qu'il observe de donner de la même manière pendant tout le courant de la partie; il n'y a point de triomphe à ce jeu, & le talon reste sur la table, sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'as est la première carte du jeu, levant le roi ; le reste des cartes suit sa valeur ordinaire ; mais pour qu'une carte supérieure enlève une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur; car autrement l'inférieure jettée la première lève la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce jeu qu'il est bon de savoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication; la voici:

Il y a le *Virlecque*, le *Double Ningre*, le

Digitized by Google

Triche, le *Village*, la *Double Rome*, la *Rome* & le *Stecq*.

On appelle *Virlicque*, lorſqu'il arrive en main à un joueur quatre as, quatre rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce ſoit, en obſervant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double Ningre*, c'eſt deux as avec deux rois, ou deux as avec deux dix, & ainſi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main; il vaut trois points en main quand on ne le *gruge* pas, c'eſt-à-dire, ſi la partie adverſe ne le lève pas.

Le *Triche*, ſont trois as, trois rois, ou autres cartes au-deſſous arrivées dans la même main; ſi le triche eſt d'as ou de rois, & qu'on l'ait en main, il vaut trois, quand il n'eſt point grugé.

Les deux dames & les deux valets d'une même couleur ſont appellés le *Village*; de même, deux dix & deux neuf de même couleur: c'eſt-à-dire, que s'il y a une dame de pique & une de carreau, il faudra que les valets ſoient de pareille couleur, & ainſi des neuf & des dix, & autres cartes inférieures; & le village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double Rome, eſt lorſque l'on a deux as, ou deux rois en main; elle vaut deux points; & lorſque les as ou rois ne ſont point grugés, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce ſont deux valets, deux dix, ou deux neuf, ou deux autres cartes d'une même eſpèce, & elle vaut un point à celui qui l'a.

Digitized by Google

Le *Stecq* eſt une marque qu'on efface pour celui qui fait la dernière levée.

Il faut remarquer que quelque carte que l'on joue, & dont les termes du Rome-Stecq ſont compoſés, doit être nommée par ſon nom propre au jeu; par exemple, il faut toujours en jouant une des pièces dire double ningre, pièce de ningre, & en jouant une de la double rome, pièce de double rome, & ainſi de la rome, de même, pièce de triche & de village, & ainſi des autres; car autrement celui qui auroit effacé ſans l'avoir dit, perdroit la partie, pour avoir manqué ſeulement de le dire.

Ainſi en jettant les deux dames & les deux valets qui font le village, il faudra dire, pièce de village, &c.

REGLES DU ROMESTECQ.

I. Celui qui en donnant les cartes en retourne une de celles de ſa partie adverſe, eſt marqué de trois jettons de ſa partie; mais ſi la carte eſt pour lui ou pour ſon compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il ſe trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les joueurs viennent à s'en appercevoir, on marquera trois jettons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même manière qu'il a commencé, eſt marqué de trois jettons par ſa partie, & le coup ſe joue.

IV. Celui qui donne ſix cartes au lieu de cinq, eſt marqué de trois jettons, & ôtera

Digitized by Google

au hasard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon ; puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue avant son tour, relève la carte & est marqué de trois jettons

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compteroit, ou double ningre, ou autres avantages du jeu, & ne les auroit pas, perdroit la partie, si quelque joueur s'en appercevoit.

VIII Qui joue avec six cartes, ou au-dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jetton de plus qu'il ne feroit, perdroit la partie.

X Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuseroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdroit la partie.

Voilà à-peu près les règles de ce jeu, qui sont fort sévères, à cause que la mauvaise foi peut y avoir part ; cette sévérité le rend fort pénible, & en fait une étude pour tous les joueurs, sans qu'il y ait pour cela une grande science; l'usage apprendra ce qui n'a pas été dit, ce qui en a été dit étant suffisant pour lever les difficultés qui peuvent naître.

Digitized by Google

LE JEU

DE LA SIZETTE.

Le jeu de la Sizette qui, eſt très-peu connu à Paris, eſt cependant un des jeux de cartes des plus amuſants ; il demande, avec une grande tranquillité, beaucoup d'attention.

L'on joue ſix perſonnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de ſizette ; l'on joue trois contre trois, placés alternativement, c'eſt-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux joueurs d'un même parti l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes, avec lequel on joue, eſt de trente-ſix cartes, depuis le roi qui en eſt la première, juſqu'au ſix qui en eſt la dernière.

Comme il eſt avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera ; celui qui tire la plus haute carte, commande à celui de la droite de mêler.

Celui qui doit mêler, après avoir bien battu les cartes & fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque joueur, en commençant par ſa droite, ſix cartes par deux fois trois, & non autrement, & tourne la dernière carte qui eſt celle qui fait la triomphe : après quoi ceux qui ont la main, c'eſt-à-dire, qui ſont premiers à jouer, examinent bien leur jeu, & l'un des trois doit la gouverner : il eſt permis à chacun

Digitized by Google

de dire ſon ſentiment. Celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il eſt informé de leur jeu, il fait jouer celui qui eſt à jouer le premier par telle carte qu'il veut.

Lorſque le premier a jetté la carte qu'il joue, ceux du parti contraire qui n'ont encore rien dit du jeu, ſe demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont, ou ils le diſent à celui qui prend le gouvernement du jeu; & après qu'ils ſont convenus de leur jeu, celui qui eſt à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, & ainſi des autres, on coupe, s'il eſt à-propos, & qu'il n'en ait pas: celui qui n'a pas de la couleur jouée, n'eſt pas obligé à couper, encore qu'il le puiſſe, ſoit que la levée ſoit à ſes amis, ſoit à ſes ennemis; & ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées, ou le gagnent double, lorſqu'ils les font toutes ſix.

Ce jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particulièrement à ceux qui gouvernent le jeu; il ſuffit qu'il y ait de chaque côté un habile joueur, pour que la partie ſoit égale.

L'habileté du joueur conſiſte, à ce jeu, de ſavoir le jeu que ſes amis ont ſans le trop faire expliquer, & de ſavoir ce que chacun des adverſaires a, par la déclaration qu'il en a faite; cela regarde ceux qui gouvernent: & à l'égard des joueurs qui ne font que déclarer leur jeu, ils doivent ne dire de leur jeu que ce qui eſt néceſſaire, & ſuivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adverſaires & ne pas

Digitized by Google

expliquer les renonces que l'on peut avoir, ſans y être engagé par celui qui gouverne, & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos : l'expérience & un long uſage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront ; & ils y trouveront beaucoup de plaiſir, s'ils le jouent avec la tranquillité que ce jeu demande; mais pour prévenir les incidens qui pourroient ſurvenir, on ſe conformera aux règles ſuivantes.

RÈGLES DU JEU DE LA SIZETTE.

I. Lorsque le jeu de cartes eſt faux, le coup ne vaut pas, mais les précédents ſont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.

III. Celui qui donne mal, perd un jeu.

IV. Celui qui, au lieu de tourner la carte de deſſous & qui doit faire la triomphe, la joint à ſes cartes, perd un jeu & remêle.

V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou pluſieurs cartes de l'un des adverſaires, perd un jeu & remêle.

VI. Celui qui renonce, perd deux jeux, & le jeu de renonce ne ſe joue pas, & l'on continue à mêler comme ſi le jeu avoit été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point, & qu'il pourroit couper, ne fait pas de faute, encore que la levée ſoit à ſes adverſaires, & qu'il ſoit le dernier à jouer.

Digitized by Google

VIII. D'abord que la carte eſt lâchée ſur le tapis, elle eſt cenſée jouée.

IX. Lorſque deux joueurs ont leur jeu étalé ſur la table, il faut néceſſairement que le troiſiéme étale auſſi le ſien pendant que le coup ſe joue.

X. L'on ne ſauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant pluſieurs parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper, que par celui qui eſt à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donneroit, ſans que ce fût à ſon tour, s'il avoit tourné le coup ſeroit bon & l'on continueroit par la droite; mais s'il n'avoit pas tourné, il ſeroit à tems d'en revenir & de faire mêler celui qui le devroit de droit.

XIII. On ne peut donner les cartes que par trois.

XIV. Celui qui a joué avant ſon rang, ne peut point reprendre ſa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir, auquel cas il perd un jeu, & le jeu ſe joue

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle ſoit finie, la perdent.

XVI. Celui des joueurs qui tourneroit une ou pluſieurs levées des adverſaires, perdroit un jeu.

Ce jeu eſt un des plus rigides que l'on joue, puiſque la moindre faute eſt punie ſévérement; on a jugé à-propos de faire ces règles de la ſorte, afin d'obliger chaque joueur à avoir l'attention que ce jeu

Digitized by Google

demande, par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez, que si l'un des trois joueurs fait une faute, tous les joueurs du même parti la supporteront.

Observez encore que lorsque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les adversaires les marquent en leur faveur.

LE JEU

DE L'EMPRUNT.

CE jeu a beaucoup de rapport au Hoc; mais comme il y a quelque différence dans la manière de le jouer, on dira seulement en quoi il diffère. On l'a nommé le jeu de l'emprunt, parce qu'on n'y fait qu'emprunter: après être convenu de ce qu'on veut jouer à la partie, comme au Hoc, & vu à qui de mêler, celui qui doit mêler donne à couper à sa gauche, & donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut, & qui est, lorsque l'on joue six personnes, de huit cartes chacun; lorsque l'on n'est que cinq, dix chacun; & si l'on n'est que quatre, chacun aura également dix cartes; mais on levera les deux dernières espèces de cartes, comme sont les as & les deux; & à trois, chacun aura douze cartes; on levera en ce cas encore une espèce de cartes qui seront les trois; ainsi, de quarante cartes dont ce jeu est composé, il n'en restera que quatre.

Digitized by Google

Quand celui qui eſt le premier en cartes a jetté la carte de ſon jeu qu'il a jugé-à-propos, le ſecond eſt obligé de jouer celle qui ſuit de même couleur; s'il ne l'a pas, il l'emprunte de celui qui l'a, en lui payant un jetton pour cela; le troiſiéme enſuite eſt obligé de jouer auſſi la carte ſuivante, ou de l'emprunter de même; le quatriéme fera de même, & ceux qui ſuivront encore, en allant toujours par la droite juſqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

Celui qui eſt à la droite du joueur qui a joué la derniére carte, ou en empruntant, ou de ſon jeu, recommence à jouer une carte de ſon jeu de telle couleur qu'il lui convient; on obſervera la même maniére de jouer juſqu'à ce que l'un des joueurs ſe ſoit entiérement défait de toutes ſes cartes; le premier qui s'en eſt défait gagne la partie, & tire par conſéquent tout ce qu'on a mis au jeu, & il ſe fait payer encore ce dont on eſt convenu pour les cartes qui reſtent en main aux autres joueurs.

Mais ſi ayant au talon quelque carte de la couleur jettée, on ne pouvoit par conſéquent l'emprunter d'aucun joueur, on la prendroit du talon, en payant au jeu ce qu'on auroit payé au joueur qui l'auroit eûe.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer, puiſqu'on commence par la couleur la plus avantageuſe à ſon jeu, où il faut abſolument que l'on réponde.

Ce jeu qui n'eſt pas ſi embarraſſé que le Hoc, ne fera pas moins de plaiſir, tant pour la facilité de le jouer, que par le commerce

Digitized by Google

dont il eſt, tant par lui-même, que par la perte qu'on peut y faire qui eſt aſſez bornée.

LE JEU

DE LA GUINGUETTE.

ON peut dire que ce jeu eſt nouveau, puiſque perſonne ne s'eſt aviſé juſqu'ici d'en introduire un ſous ce nom ; & l'on peut y jouer depuis trois juſqu'à huit perſonnes, ſi l'on veut.

Pour cela on prend un jeu de cartes où ſont toutes les petites : ſi cependant l'on ne jouoit que trois ou quatre, on ne joueroit qu'avec trente-ſix cartes, en ôtant les petites juſqu'aux cinq ; les as ne valent qu'un point, & ſont les moindres cartes du jeu.

Chacun doit prendre une priſe de trente ou quarante jettons plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a deſſein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce jeu des termes dont il eſt bon de donner l'explication avant de paſſer outre.

C'eſt en premier lieu la *Guinguette*, qui eſt la dame de carreau.

En ſecond lieu le *Cabaret*, qui eſt compoſé d'une tierce de valet, de dix, de neuf, & ainſi des autres en deſcendant, ni les rois ni les dames ne faiſant point tierce.

Enfin, il y a le *Cotillon* ; on appelle cotillon le talon qu'on met au milieu de la table, après que chacun a reçu ſes cartes, & qu'il eſt li-

Digitized by Google

bre à tous les joueurs de remuer chacun à son tour.

Comme il y a un avantage considérable à avoir la main, puisque le premier à jouer est en droit de faire la triomphe de la couleur la plus avantageuse à son jeu, l'on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes & fait couper le joueur de sa gauche, en donne quatre a chaque joueur par deux fois deux, & ensuite met le talon au milieu de la table.

Il y a au milieu de la table trois petites boîtes, l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret, & la troisiéme pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatre cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette, c'est-à dire la dame de carreau, & celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les jettons que chacun a mis dans la boîte marquée Guinguette, & lorsque la Guinguette n'est pas dans le jeu, encore qu'elle vînt après à l'un des joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resteroit & seroit double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire la qualité; mais ils peuvent, comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-septier, chopine ou pinte: le demi-septier est un jetton qu'on met au cabaret, & qui est un renvi qu'on fait sur ce qui y est déja; la chopine est deux jettons, & la pinte quatre. Le plus fort cabaret emporte le plus petit, & s'il s'en trouve

Digitized by Google

deux ou trois ou davantage qui soient égaux, celui qui sera le premier l'emportera.

On peut, si l'on veut, au cabaret, renvier de tant de demi-septiers, pintes & chopines qu'on voudra, & celui qui fait le dernier renvi gagne, si les autres ne le tiennent point, eût-il un cabaret plus bas qu'eux.

Et lorsqu'on ne lève point le cabaret, il double pour le coup suivant.

Après avoir observé ce qu'on vient de dire, on passe de la Guinguette & du Cabaret au *Cotillon* & pour lors celui qui a mêlé dit, *au Cotillon*, & chaque joueur met un jetton dans la boîte destinée pour le Cotillon.

Le premier en cartes, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour triomphe, sans que cela l'oblige à jouer; il dira, *je joue*, & mettra un second jetton au cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, & que cependant il puisse espérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ses cartes qu'il voudra, & qu'il mettra au milieu de la table, en disant: *je remue le Cotillon*, & pour cela il lui en coûte deux jettons qu'il met au cotillon; puis ayant pris le talon & l'ayant bien battu, il coupe net & tire pour lui la carte de dessous la coupe qu'il a faite, sans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour-à tour renvier le cotillon jusqu'à deux fois, c'est-à-dire, quand on la remué une fois, il faut attendre que les autres aient parlé, & pour-lors, soit qu'ils l'aient renvié ou non, quand son tour de parler revient, on dit, Je remue le cotillon, comme

Digitized by Google

auparavant, & on y met deux jettons. Cette règle eſt égale pour tous les joueurs.

Celui qui remue le cotillon, eſt cenſé avoir dit, je joue.

Quand on a remué le cotillon ou qu'on a dit, *je joue* ſans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en ſe ſouvenant quelle eſt la triomphe que le premier en cartes a nommée, & que l'as, comme il a été déja dit, ne vaut qu'un, & eſt inférieur aux deux, & à toutes les autres cartes du jeu : l'on verra dans les règles ſuivantes ce qui n'a pas été dit, pour l'entière ſatisfaction de ceux qui joueront ce jeu.

REGLES DU JEU DE LA GUINGUETTE.

I. Celui qui joue au cotillon & lève deux mains, le gagne, ſi les deux autres ſont ſéparées.

II. S'il n'en prend qu'une, & qu'un autre en ait deux ou trois, il doit deux jettons pour le cotillon.

III. S'il n'en prend point-du-tout, il doit tout le cotillon : ce qu'on dit ici d'un joueur ſe doit entendre de tous ceux qui font jouer; de ſorte que bien ſouvent on a le plaiſir de voir qu'il eſt dû pluſieurs cotillons. Ces cotillons ſont comme des bêtes qui ſe mettent ſur le jeu l'une après l'autre, quoique faites ſur le même coup.

IV. Quand il eſt dû un cotillon, perſonne n'y met que celui qui le doit.

Digitized by Google

V. Si deux de ceux qui ſont du cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier l'emporte, & l'autre lui doit les deux jettons du cotillon.

VI. Qui accuſe la Guinguette, doit la montrer avant de la lever, ſinon il paie deux jettons & la Guinguette, qui, outre cela, eſt double pour le coup ſuivant.

VII. Celui qui ayant le Cabaret ſupérieur, après l'avoir accuſé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jettons au profit du Cabaret, qui eſt double pour le coup ſuivant.

VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes, doit un jetton pour le cotillon, & on doit rebattre, ſi celui à qui on les donne, le ſouhaite.

IX. Celui qui renonce, perd le cotillon, & eſt obligé de reprendre ſa carte, ſi bon le ſemble aux joueurs.

X. Il n'eſt pas permis, ſous la même peine, de ne point couper une carte jouée, qu'on peut couper, ou de ne pas mettre deſſus une carte jouée, quand on le peut, puiſqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui eſt le premier en cartes, oublie de nommer la triomphe, & remue en même-tems le cotillon, & que celui qui vient après lui le prévienne en la nommant, elle eſt bien nommée, & il eſt obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole, tire un jetton de chaque joueur outre le cotillon, & gagne tous les cotillons qui ſont dûs.

En jouant le jeu de la ſorte & conformé-

Digitized by Google

ment à ces règles, on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU DE SIXTE.

LE Sixte a beaucoup de rapport à la Triomphe : le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y joue six, qu'on donne six cartes à chacun, & que la partie va en six jeux.

L'on joue les cartes à ce jeu comme à la Triomphe ; & pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, & donne ensuite six cartes à chacun par deux fois trois ; après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, & dont il fait la triomphe.

Lorsque ce jeu n'est composé que de trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement, & lorsqu'on veut qu'il y ait un talon, on joue avec les petites cartes, en ce cas on tourne la carte de dessus le talon, qui détermine la triomphe, cela dépend de la volonté des joueurs : le jeu en est plus beau, & il faut plus de science à le jouer que lorsqu'on le joue à trente-six cartes.

Voyons-en les règles, qui seules suffiront pour donner une idée de ce jeu qui est fort aisé de lui-même.

Règles

Digitized by Google

REGLES DU JEU DE SIXTE.

I. Celui qui donne mal, perd un jeu qu'on lui démarque, s'il en a, & recommence à mêler.

II. Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas; les précédens sont bons, & celui-là aussi, si le coup étoit fini de jouer, ou les cartes brouillées.

III. Qui tourne un as, marque un jetton pour lui.

IV. L'as emporte le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le dix, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui joue, jette une triomphe, ou quelqu'autre carte que ce soit, on est obligé d'en jetter, si l'on en a; sinon l'on renonce, & on perd deux jeux dont on est démarqué, si on les a, ou on le fera d'abord qu'on en aura de cette partie.

VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever autant qu'il le peut la carte la plus haute jouée; il perd autrement un jeu qu'on lui demande.

VII. Celui qui fait trois mains marque un jeu.

VIII. Si deux joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plutôt faites, marque le jeu.

IX. Si tous les joueurs avoient une main chacun, celui qui auroit fait la première main marqueroit le jeu; de même lorsque le prix

eſt partagé par deux mains, celui qui a plutôt ſes deux mains, marque le jeu.

Celui qui fait ſix mains, gagne la partie.

Voilà la maniére dont ſe joue le Sixte. Celui qui eſt le premier en cartes a l'avantage, puiſqu'il commence à jouer par ce qui eſt le plus avantageux à ſon jeu.

LE JEU

DU VINGT-QUATRE.

CE jeu ſuit preſqu'en tout les loix de l'Impériale.

Lorſque l'on joue cinq joueurs, il faut que toutes les petites y ſoient, & celui qui mêle, donne dix cartes à chacun : lorſqu'on eſt quatre, il en donne douze : à trois également douze, & à deux douze auſſi ; mais il faudra ôter, lorſqu'on joue à trois, les trois derniéres eſpéces de cartes, & à deux douze auſſi ; mais il faudra ôter, lorſqu'on joue à trois, les trois derniéres eſpèces de cartes, & à deux toutes les petites juſqu'aux cinq, en commençant par les as qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au jeu de point, les cinq premiéres cartes qui ſont l'as, le deux, le trois, le quatre & le cinq, ſe comptent à la Virade, & non pas les cinq derniéres. Et au jeu par figures, c'eſt le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf.

Digitized by Google

La *Virade* eſt la carte que celui qui a mêlé, tourne ſur le talon, & qui fait la triomphe.

Les Impériales ſont au moins de cinq cartes de ſuite : elles valent mieux quand elles ſont de ſix, ſont encore meilleures de ſept, & ainſi toujours en montant, & s'emporteront comme au Piquet par la force des cartes ; & en cas d'égalité, celui qui l'auroit de la couleur de la tourne gagneroit, autrement ce ſeroit celui qui auroit la main.

On compte le point en le marquant chacun pour quatre, pour qui le fait, comme à l'Impériale ; & les cartes pour celui qui les gagne, la même choſe ; & celui qui a plutôt vingt-quatre gagne la partie & tire ce qu'on a mis au jeu : l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce jeu.

Digitized by Google

LE JEU DE LA BELLE, DU FLUX, ET DU TRENTE-UN.

CE jeu eſt divertiſſant & d'un grand commerce: on peut y jouer pluſieurs perſonnes. Le jeu de cartes doit être de cinquante-deux, c'eſt-à-dire, il doit y avoir les petites.

Il faut, pour jouer ce jeu, avoir trois corbillons que l'on met de rang ſur la table; l'on met dans l'un pour la belle, dans l'autre pour le flux, & dans le troiſiéme pour le trente-un, & l'on y met ce dont on eſt convenu: l'on peut fixer la partie à tant de coups; trente, quarante, plus ou moins, comme l'on veut; après quoi on voit à qui fera: il n'y a point d'avantage à faire, puiſque lorſque la belle, ou le flux, ou le trente-un ſont égaux entre deux joueurs, il reſte pour le coup ſuivant qui eſt double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de ſa gauche, donne à chacun des joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire, & enſuite une troiſiéme qu'il retourne à chacun; & celui qui a la plus haute carte des retournées, gagne la belle, & tire par conſéquent ce qui eſt dans le corbillon.

Vous obſerverez que, quoique l'as vaille onze points pour le trente un, il eſt au-deſſous du roi, de la dame & du valet pour la belle.

Digitized by Google

Après avoir tiré la belle, chacun regarde dans son jeu, s'il a le flux, c'est-à-dire, s'il a trois cartes de la même couleur ; & celui qui l'a plus fort, l'as vaut pour le flux onze points, & sert à le faire gagner : & lorsque personne n'a le flux, on le met au coup suivant, en l'augmentant si l'on veut.

Enfin, après que la belle & le flux sont tirés, on en vient au trente-un, & chacun examinant son jeu, & après avoir compté en lui-même les points qui le composent, s'il approche de trente, & que selon la disposition des cartes, il craigne de passer trente-un, il s'y tient, sinon il en demande ; & celui qui a mêlé, en donne du dessus à chacun qui lui en demande, selon son rang, en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des joueurs qui en demandent, & on ne recommence à donner que lorsque le tour en est fait : celui qui mêle peut en prendre à son tour, lorsqu'il trouve avantageux pour son jeu d'aller à fond.

Lorsque les joueurs qui ont été à fond, ou sans y aller, ont au-dessus de trente-un pour le point, ils ne sauroient gagner ; mais celui des autres joueurs qui a trente-un, ou si personne n'a ce point justement, c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne ; ce qui fait que lorsque l'on a vingt-huit, vingt-neuf, ou trente, on s'y tient, sans hasarder de prendre une carte qui pourroit porter le point au-dessus desdits trente-un.

Lorsqu'il y a plusieurs trente-un, c'est celui qui l'a eu le plutôt qui gagne ; c'est pourquoi celui qui a trente-un, doit avertir dès qu'il

Digitized by Google

l'a; & si deux ou plusieurs l'avoient dans un même tour, on renverroit le coup au jeu suivant; on feroit de même d'un point plus bas, & qui seroit égal, s'il étoit le point gagnant. Voilà la manière dont on joue ce jeu, qui n'a rien que de fort aisé.

LE JEU DU GILLET.

LE jeu du Gillet se joue à quatre personnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel on joue au Piquet, & les cartes y ont la même valeur, c'est-à-dire, que les as sont les plus fortes cartes du jeu, & emportent les rois, les rois les dames, les dames les valets, &c.

Après avoir vu qui fera, celui qui mêle donne à chacun des joueurs trois cartes l'une après l'autre; mais auparavant chacun des joueurs a mis dans deux corbillons qui sont au milieu de la table, un jetton ou plus s'ils veulent, & le jetton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord, & l'on appelle *gé* deux as, deux rois, deux dames, ou deux valets, &c. Le moindre tricon étant au-dessus, & gagnant le *gé* le plus haut.

Lorsque le *gé* est gagné, l'on en vient au second corbillon qui est pour le point ou flux; il dépend du premier d'aller du jeu simple, ou

Digitized by Google

de renvier de ce qu'il veut, ainſi du ſecond lorſque le premier a parlé ; il peut augmenter le renvi, ou céder ſans vouloir y aller, s'il n'a pas aſſez beau jeu pour cela.

Deux as en main valent vingt & demi ; un as & un roi ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi ; également deux as & un roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi ; ainſi des autres qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres de pluſieurs cartes enſemble : après que l'on a pouſſé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu ; ſoit qu'ils aient flux ou non : avoir flux, c'eſt avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs, ou trois carreaux, &c. Nous diſons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux a toujours le plus haut point.

Digitized by Google

LE JEU

DU CUL-BAS.

LE jeu du Cul-Bas eſt un jeu aſſez en uſage dans pluſieurs provinces ; le nom en donne d'abord une idée : on le joue à cinq ou ſix perſonnes, plus ou moins, & le jeu avec lequel on le joue, contient toutes les cartes. Il faut, avant de commencer à jouer, régler la valeur de chaque jetton, & le nombre de tout ce que l'on veut jouer, après quoi l'on voit à qui ſera. C'eſt la plus baſſe des cartes qui mêle, à cauſe qu'il y a plutôt du déſavantage à mêler, parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étendues ſur le tapis, ceux qui ſont premiers s'en accommodent & laiſſent ſouvent le dernier en peine : celui qui mêle, donne cinq cartes à chaque joueur par deux & trois ; après quoi l'on prend huit cartes de deſſus le talon qu'on étale ſur le tapis, puis on met à part le talon qui ne ſert plus de rien pour le le jeu.

Lorſque les cartes ſont données, chacun examine ſon jeu, & le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui ſont étalées, comme par exemple, s'il y a un roi, un as, ou une autre carte de quelque nombre qu'elle puiſſe être, & que dans ſon jeu, il en ait auſſi, il levera ce roi avec un roi, cet as avec un as, & ainſi des autres,

Digitized by Google

en obſervant cependant qu'il ne peut en ôter qu'une à-la-fois pour un tour.

Celui qui le ſuit levera un quatre, ou un neuf, ou un ſept, & ainſi des autres, s'il en a de pareilles dans ſon jeu. Tous les autres joueurs en font de même, chacun à ſon tour par la droite; & ſi quelqu'un de ces joueurs, quel qu'il puiſſe être & qui eſt à jouer, n'avoit point de cartes pareilles à celles qui ſont ſur la table, il eſt obligé de mettre ſon *Cul-Bas*, c'eſt-à-dire, d'étaler devant lui ſes cartes à découvert, & celui qui ſuit, peut, s'il s'accommode des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en ſervir comme de celles du talon, & n'eſt pas obligé de mettre Cul-Bas; enfin, on ne met Cul-Bas que lorſque l'on n'a point dans ſon jeu des cartes de celles qui ſont étalées ſur le tapis.

Celui qui s'eſt plutôt défait de ſes cinq cartes, gagne ce que chacun a mis pour le Cul-Bas, & oblige les autres à lui donner autant de jettons qu'il leur reſte de cartes en main; & ceux qui ont mis Cul-Bas, lui donnent autant de jettons qu'ils ont étalé de cartes ſur le tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvoit lever qu'une carte à-la-fois: cependant un joueur qui auroit dans ſon jeu trois cartes d'une même valeur, comme ſont trois valets, & ainſi des autres, pourroit lever avec ſes trois valets, un valet qui ſeroit étalé, & c'eſt un grand coup qui aide beaucoup à gagner la partie, puiſqu'il ne reſte à ſe défaire enſuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va & celles qu'on lève;

Digitized by Google

ſont miſes en tas devant chaque joueur ſens-deſſus-deſſous, & comme cartes inutiles.

De même, s'il y a ſur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois huit, &c. celui qui a le quatriéme huit dans ſon jeu peut les lever tous les trois à-la-fois ; mais cela ne l'avance pas davantage, & il doit, s'il joue bien, prendre plutôt quelqu'autre carte ſur le tapis, s'il le peut, celles-là ne pouvant pas lui manquer.

Lorſque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des joueurs quatre rois, quatre ſix, ou quatre autres cartes de la même ſorte, il peut les écarter, en demander d'autres, ou en prendre lui-même, ſi c'eſt lui qui donne.

Ce jeu eſt tout des plus aiſés, n'ayant aucune règle à obſerver qui ſoit difficile ; il ne laiſſe pas d'être fort divertiſſant.

LE JEU DU COUCOU.

L'on peut jouer à ce jeu depuis cinq ou ſix perſonnes juſqu'à vingt.

Lorſqu'on eſt grand nombre, on joue avec un jeu de cartes entier, c'eſt-à-dire, où toutes les petites ſoient ; autrement l'on joue avec un jeu ordinaire de piquet, en obſervant que les as ſont les dernières cartes du jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix marques qu'on fait

Digitized by Google

valoir ce qu'on veut ; celui qui eſt à mêler ayant fait couper le joueur de ſa gauche, donne une carte ſans la découvrir à chaque joueur, qui l'ayant regardée, dit ſi la carte eſt bonne, je ſuis content ; & ſi la carte eſt un as ou une autre carte baſſe, il dit, *contentez-moi* à ſon voiſin à droite, qui eſt obligé de changer avec lui de cartes, à moins qu'il n'eût un roi, auquel cas il diroit *Coucou*, & celui qui demandoit à ſe faire contenter, eſt obligé de garder ſa mauvaiſe carte : les autres continuent à ſe faire contenter de la même manière, c'eſt-à-dire, à changer de cartes avec le voiſin à droite, & à gauche une ſeule fois, juſqu'à ce que l'on en ſoit venu juſqu'à celui qui a mêlé, qui, lorſqu'on lui demande à être contenté, doit lui donner la carte de deſſus le talon, à moins que, comme il a été déjà dit, ce ne fût un roi ; enfin la règle générale, c'eſt que chaque joueur peut, lorſqu'il le croit, avantageux à ſon jeu, & que c'eſt à ſon tour de parler, forcer ſon voiſin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un roi ; après que le tour eſt ainſi fait, chacun étale ſa carte ſur table, & celui ou ceux qui ont la plus baſſe carte paient chacun un jetton au jeu qu'ils mettent dans un corbillon qui eſt exprès au milieu de la table : il peut ſe faire que quatre joueurs paient à-la-fois, & c'eſt toujours la plus baſſe eſpèce des cartes qui ſont ſur le jeu qui paient ; les as paient toujours quand il y en a ſur le jeu : au défaut des as, les deux ; au défaut des deux, les trois, & ainſi des autres.

Digitized by Google

L'avantage de celui qui mêle, est qu'il a trois cartes, sur lesquelles il peut choisir celle qu'il veut pour lui; ce qui fait que fort rarement celui qui mêle, paie; chacun mêle à son tour, & lorsque quelque joueur a perdu tous ses jettons, il se retire du jeu, n'y ayant plus d'espérance pour lui, & celui qui est le dernier à avoir des jettons, gagne la partie quand il n'auroit qu'un jetton, si aucun des autres n'en a, & il tire ce que chacun a mis au jeu.

LE JEU

DE LA BRUSQUEMBILLE.

On peut jouer à la Brusquembille deux, trois, quatre ou cinq; mais vous observerez que l'on joue à deux & à quatre avec trente-deux cartes, qui sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet; & lorsque l'on joue trois ou cinq, il faut que le jeu soit composé de trente cartes seulement; c'est-à-dire, qu'on en levera deux sept, n'importe desquels.

Lorsque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, & l'on se met ensemble d'un même côté de table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les as & les dix sont les Brusquembilles; & par conséquent les premières cartes du jeu; c'est-à-dire, que l'as lève le dix, le dix le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le neuf, le neuf le huit, &

Digitized by Google

enfin le huit le sept ; mais vous observerez qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puisque le sept de triomphe lève un as d'une couleur qui n'est pas triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie, c'est-à-dire, un contre un ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera, & si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jettons que l'on fait valoir à proportion du jeu qu'on veut jouer, plus ou moins : on revoit ensuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le joueur de sa gauche, donne à chacun des joueurs trois cartes ; il en prend autant pour lui, une-à-une ou toutes les trois ensemble, & en retourne une de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié sous le talon, afin que l'on puisse la voir ; & celui qui est à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos ; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée, & ainsi des autres ; & celui qui prend la levée, soit pour avoir mis la plus haute de la couleur premièrement jouée, soit pour avoir coupé avec une triomphe ; celui-là, dis-je, prend une carte du dessus du talon, & ainsi des autres ; chacun à son tour ensuite commence à jouer comme le premier coup : après que la levée est faite, on recommence la même chose, jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient achevées, & celui qui prend la dernière carte, prend la triomphe de la tourne.

Digitized by Google

Vous remarquerez que j'ai dit que le ſecond à jouer joüoit telle carte de ſon jeu qu'il trouvoit à propos, parce qu'à ce jeu l'on n'eſt pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, & qu'il n'y a point de renonce, pouvant couper une couleur jouée, dont on a cependant dans ſon jeu.

Voilà la manière de jouer le jeu, & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à ſon tour, juſqu'à ce que l'on ait joué les coups comme l'on eſt convenu; & ſi l'on n'a fait aucune convention là-deſſus, on ſera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels ſont les droits qui ſe paient à ce jeu; droits qui n'ont cependant lieu que lorſque l'on ne joue qu'à trois ou à cinq, ou bien à quatre, lorſqu'on ne joue pas en partie deux contre deux.

Celui qui joue la Bruſquembille de l'as de triomphe, reçoit deux jettons de chacun.

Il retire également deux jettons de chacun des joueurs pour chaque as qu'il jouera, pourvu qu'il faſſe la levée; car s'il ne la faiſoit pas, celui qui jette un as, au lieu de gagner deux jettons de chaque joueur, eſt obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en eſt de même à l'égard des dix, qui valent un jetton de chaque joueur à celui qui les a joués, s'il lève la main, & il lui en coûte également un pour chaque joueur, ſi le dix qu'il a joué eſt levé par un autre, ſoit parce qu'il eſt coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne enſuite

Digitized by Google

la partie, qui consiste en autant de jettons que l'on est convenu. Voici la manière dont on compte ces points : après que toutes les cartes du talon ont été prises, & que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque as onze points, dix pour chaque dix, quatre seulement pour chaque roi, & les dames valent trois points chacune, & chaque valet deux, & les autres ne sont comptées pour rien : ayant ainsi compté, celui qui, comme il a été déjà dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conséquent observer de faire des levées où il y ait beaucoup de points ; par exemple, des as, des dix, des rois, des dames ou des valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui est ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage & le bon-sens apprendront mieux à bien jouer ce jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la situation du jeu demandant de jouer un même coup, tantôt d'une manière, & tantôt d'une autre ; par exemple, lorsque l'on est avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend ; ce qu'il ne faudroit pas faire si l'on n'étoit pas avancé, puisqu'il faudroit attendre un grand coup pour prendre.

Il suffit de dire que, pour bien jouer la Brusquembille, il faut une grande attention, puisqu'il faudroit savoir, non-seulement les triomphes qui sont déjà sorties, mais encore

Digitized by Google

toutes les Bruſquembilles qui ſont paſſées, & celles qui ſont dans le jeu, afin d'en faire ſon avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de règles: voici celles qu'il eſt à propos d'obſerver, pour rendre ce jeu amuſant & intéreſſant.

I. Celui qui en mêlant trouve une ou pluſieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, remêle.

II. Si le jeu ſe trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup eſt bien payé, mais perſonne ne peut gagner la partie; & ſi le jeu eſt faux par deux cartes ſemblables, le coup ceſſe d'être joué dès qu'on s'en apperçoit, & ſi le coup eſt fini, le jeu eſt bon.

III. Celui qui joue avant ſon rang, ne peut reprendre ſa carte.

IV. Celui qui a jetté ſa carte, ne ſauroit y revenir ſous quelque prétexte que ce ſoit.

V. Celui qui prendroit avant ſon tour au talon, s'il a joint la carte priſe avant ſon tour à ſon jeu, paie à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui eſt au jeu, & la lui rendroit; & s'il ne l'avoit pas jointe à ſon jeu, mais vue ſeulement, il donnera deux jettons à chaque joueur, & la laiſſera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui, en tirant ſa carte du talon, en voit une ſeconde, paie deux jettons à chaque joueur.

VII. Lorſque l'on joue en partie deux contre deux, ſi l'un des joueurs voit la carte qui doit aller à un de ſes adverſaires,

Digitized by Google

il leur eſt libre de recommencer la partie ; & ſi la carte vue revient à lui ou à ſon compagnon, le jeu ſe continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, & l'on n'eſt pas forcé à mettre plus haut ſur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accuſé avoir un certain nombre de points, en auroit davantage & ne les accuſeroit qu'après que les cartes ſeroient brouillées, il ne pourroit revenir, & perdroit la partie, ſi un autre Joueur avoit plus de points dans les levées que ce qu'il auroit accuſé.

X. Celui qui quitteroit le jeu avant la partie finie, la perdroit.

Ces règles, comme nous l'avons dit, ne ſont pas grand'choſe ; il eſt même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire ſur le nom qu'on a donné à ce jeu, ſinon que c'eſt une idée plaiſante de celui qui l'a inventé & qui n'a aucun rapport au jeu.

LE JEU

DU BRISCAN.

Les Cartes dont on ſe ſert pour jouer au Briſcan, ſont les mêmes que celles du Piquet. On ne peut le jouer qu'à deux perſonnes. Celle qui fait, donne cinq cartes à l'autre, de la manière qu'elle le juge à-propos, & en prend autant pour elle, après

Digitized by Google

quoi elle retourne la onzième carte. Cette carte désigne l'atout & se met sous le talon. La personne qui ne donne pas les cartes, commence à jouer. C'est ensuite la levée de chaque main, qui marque celui qui doit jouer. A mesure que l'on fait une levée, on est obligé, avant de jouer une autre carte, d'en prendre une au talon.

Quand on a dans ses mains le sept d'atout, on peut le changer avec la carte qui retourne, quelle qu'elle soit, pourvu qu'on le fasse avant de jouer pour la dernière levée des cartes du talon. On a la liberté de renoncer tant qu'il y a des cartes au talon; mais quand il n'en reste plus, il faut forcer ou couper la carte de celui qui joue.

Lorsqu'une fois on a compté une tierce, une quatrième, ou une quinte dans une couleur, les cartes qui ont servi à former l'une des trois, ne peuvent plus valoir, si ce n'est dans le cas des quatre as, des quatre rois, des quatre dames, des quatre valets, ou des quatre dix. Par exemple. si l'on compte une tierce à la dame, & qu'après s'être défait du dix on vienne à tirer le roi, quoique ce roi, avec la dame & le valet que l'on a dans la main, forme une nouvelle tierce; cette tierce néanmoins ne peut plus valoir; mais ensuite si l'on vient à avoir quatre dames ou quatre valets, on ne laisse pas d'en compter la valeur. Il en est de même pour les autres tierces, quatrièmes ou quintes.

Quand, après avoir compté une tierce,

Digitized by Google

une quatrième, ou une quinte à la dame; on vient à lever le roi, ayant encore la dame dans son jeu, le mariage a lieu & vaut comme ci-après.

Manière de compter le Jeu du

BRISCAN.

La Partie est de six cents Points.

LES QUINTES EN ATOUT,	valent
La majeure, ...	600
Celle au roi, ...	300
Celle à la dame, . . .	200
Celle au valet, ...	100
LES QUATRIÉMES EN ATOUT,	valent
La majeure, ...	200
Celle au roi, ...	160
Celle à la dame, . . .	120
Celle au valet, ...	80
Celle au dix, ...	60
LES TIERCES EN ATOUT,	valent
La majeure, ...	120
Celle au roi, ...	100
Celle à la dame, . . .	80
Celle au valet, ...	60
Celle au dix, ...	40
Celle au neuf, ...	20

Les QUINTES, les QUATRIEMES & les TIERCES dans les autres couleurs valent la moitié moins que celles en Atout.

Les quatre as valent, . . .	150
Les quatre dix, ...	100

Digitized by Google

Les quatre rois, ... 80
Les quatre dames, ... 60
Les quatre valets, ... 40
Le mariage en atout vaut, . . 40
Les mariages dans les autres couleurs, 20

Les mariages de rencontre valent autant que ceux que l'on peut faire dans son jeu.

Lorsque celui qui fait, retourne une carte peinte, un as, ou un dix, il compte 10

Quand dans les cinq premières cartes de son jeu on a toutes cartes peintes, l'on compte 20

On continue à compter le même nombre, tant que l'on tire une carte peinte.

On compte la moitié moins pour les cinq premières cartes blanches, & tant qu'elles continuent d'être blanches.

L'as d'atout, excepté le cas où il auroit déjà été compté, vaut 30

Celui qui lève la dernière carte du talon, compte 10

Lorsque, toutes les cartes du talon étant levées, les cinq que l'on a dans la main sont toutes d'atout, on compte 30

Celui qui fait les cinq dernières levées, compte 20

Quand tout est joué, celui qui a le plus de levées, compte 10

Ensuite chaque carte vaut séparément à celui qui les a,

L'as, ... 11
Le dix, ... 10
Le roi, ... 4
La dame, ... 3
Le valet, ... 2

Digitized by Google

Le total des cartes que l'on peut compter, monte à 120

Les trois dernières basses cartes ne comptent point.

Si par hazard il arrive que l'un des joueurs fasse toutes les levées, cette vole lui fait gagner la partie.

LE JEU

DU MAIL.

Il y a deux sortes de règles pour le jeu du mail; les unes *sur la manière d'y bien jouer;* les autres, *pour décider les divers événemens qui peuvent arriver de ce jeu.* On commencera par les premières qui sont les plus essentielles.

Il est certain que, de tous les jeux d'exercice, celui du mail est le plus agréable, le moins gênant, & le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même-tems jouer, causer, & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire; l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, & il n'y a point de rhumatisme ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir ou guérir par ce jeu, à le prendre avec modération, quand le beau tems & la commodité le permettent.

Digitized by Google

Il est propre à tous âges, depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups, mais à jouer juste avec propreté, sans trop de façons; & quand à cela on peut joindre la sûreté & la force, qui font la longue étendue du coup, on est alors un joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection, il faut chercher la meilleure manière de bien jouer, se conformer à celle des beaux joueurs, se mettre aisément sur sa boule, ni trop près, ni trop loin; n'avoir pas un pied guéres plus avancé que l'autre: les genoux ne doivent être ni trop mols, ni trop roides, mais d'une fermeté bien assurée pour donner un bon coup.

Attitude du corps.

Le corps ne doit être ni trop droit, ni trop courbé, mais médiocrement penché, afin qu'en frappant il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arrière de la ceinture en haut avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vue.

C'est ce demi-tour du corps qu'on appelle *jouer des reins*, qui faisant faire un grand cercle au mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le mail trop vite; mais uniquement sans se laisser emporter, se tenir un instant dans sa plus haute portée, pour frapper sur-le-champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet; sans changer néanmoins la situation du corps;

Digitized by Google

des bras ni des jambes, afin de conserver toujours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup-d'œil avec sa boule.

Différentes manières des Joueurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras*, c'est-à-dire qui ne font pas ce demi-contour du corps qui vient des reins; mais outre qu'ils s'incommodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras seuls en racourci, ils ne sauroient jamais être ni beaux ni forts Joueurs, parce qu'ils ne lèvent pas le mail assez haut.

Quelques-uns le lèvent trop sur leurs épaules; d'autres ne le lèvent qu'à la moitié de leur taille, & frappent la boule par secousse comme s'ils donnoient un coup de fouet. Ils y en a qui, ouvrant étrangement les jambes & se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner, comme l'on dit, du nez en terre; quelques autres lèvent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup; ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manières sont aussi mauvaises que désagréables, & on doit les changer. Chaque exercice a ses loix qu'on est obligé de suivre; la danse, le manége, les armes, ont une attitude & une contenance réglée, sans lesquelles on ne sauroit rien faire que grossièrement & de mauvaise grace.

Digitized by Google

Le mail eſt à-peu-près de même ; c'eſt un jeu noble, expoſé à la vue du public ; c'eſt pourquoi on ne ſauroit y jouer devant le monde que ſuivant ſes véritables règles.

Mains, Bras.

Les mains ne doivent être ni ſerrées, ni trop éloignées l'une de l'autre ; les bras ni trop roides, ni trop allongés, mais faciles, afin que le coup ſoit libre & aiſé. La main gauche, qui eſt la première poſée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la maſſe ; le pouce de la droite doit croiſer un peu en biais ſur la pointe des autres doigts, ne pas être deſſus ni à côté du manche, car c'eſt ordinairement ce qui fait *croſſer*, parce que ſi en levant les mains pour donner le coup, on n'a le pouce droit ainſi croiſé, la maſſe varie en tombant ſur la boule, & ne ſauroit le frapper en ſon point.

Il faut donc que la main droite tienne le mail, comme les joueurs de paume tiennent la raquette ; car ce pouce, ainſi accroché avec le bout des autres doigts, eſt bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux jeux.

Pieds.

Pour être bien ſur la boule, il faut ſe bien aſſurer ſur ſes pieds, ſe mettre dans une poſture aiſée, que la boule ſoit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer le

Digitized by Google

le pied droit en arrière, ni baisser le corps, ou plier le genou quand on frappe, parce que c'est ce qui met le Joueur hors mesure & qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence, à quiconque voudra les suivre pour bien jouer. On ne doit pas être long-tems à mesurer son coup; une seule fois, avec un peu d'habitude, suffit; & l'on remarque que ceux qui sont le plus long-tems à tâtonner leur boule, sont ceux qui la manquent plutôt, ce dont on se moque après, parce que ceux qui voient jouer, aiment qu'on soit prompt & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir un mail qui soit toujours de même poids & de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force & à la taille du Joueur. Si le mail est trop long ou trop pesant, on prend la terre; s'il est trop court ou trop léger, il ne donne pas assez de force, & l'on prend la boule par-dessus, ou comme on dit *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de se choisir un mail qui lui convienne, dont il se rende le maître, & qu'il proportionne encore la boule à la masse; car il est bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si on joue d'un mail dont la masse ou la

Digitized by Google

tête ne pèse que dix onces, on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on joue d'une masse de treize à quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communément, il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces on fera de plus grands coups; cela dépend quelquefois du tems qu'il fait, & du terrein sur lequel on joue. Il est bon de savoir, que quand le vent est favorable, ou que le terrein est sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une manière imperceptible, il faut jouer de grosses boules, qui n'excèdent pourtant pas la portée de la masse, & l'on fera de plus grands coups. Quand le tems est humide, ce qui rend le terrein du jeu sourd, c'est-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules légères, qui iront mieux que celles qui sont de poids: mais quand il fait beau, que le terrein est sec & uni; c'est alors que pour faire de plus grands coups on doit jouer des voguets ou petites boules, qui aient bien leur poids, en gardant toujours néanmoins, autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantageux à ce jeu d'avoir de bonnes boules: c'est le pur hasard de la nature qui les forme, & s'il faut ainsi dire, qui les pétrit; mais c'est l'adresse du Joueur habile, qui achève de les faire en les bien jouant, de les connoître pour s'en servir à propos.

Digitized by Google

Ces boules ſont de racines de buis : les meilleures viennent des pays chauds, on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers où il fait des nœuds ; on les coupe, & on les laiſſe ſécher un certain tems ; après quoi les ayant fait tourner & battre à grain d'orge, on ne les joue qu'à petits coups de mail ſur un terrein graveleux : on les joue enſuite plus fort, on les fait frotter avec de la pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en eſt ſervi : enfin, à force de coups de mail, & de les faire rouler, elles deviennent dures : on prend garde à celles qui vont le mieux, c'eſt-à-dire, qui ne ſautent & ne ſe détournent point de leur chemin, ou, pour parler le langage du mail, *qui ne s'éventent pas* : alors on doit meſurer ces boules ainſi faites, les tenir dans un ſac avec du linge ſale, qui eſt le meilleur endroit, ni ſec, ni humide ; où on les peut conſerver ſaines ; on doit les peſer pour ſçavoir le poids au juſte de celles qui vont le plus loin, leſquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour meſurer les boules.

Pour cela on avoit ci-devant des meſures de papier ; mais on a inventé depuis, une eſpèce de compas rond, pour marquer le poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules, de toutes ſortes de groſſeur, depuis le *voguet* juſqu'au *tabacan*, ce qui eſt très-commode.

Digitized by Google

LA BERNARDE.

Il y a une boule d'un grand renom, dont l'hiſtoire ne ſera peut-être pas inutile ni déſagréable, & fera voir de quelle importance eſt une boule au jeu de mail. Un marchand de boules de Provence en apporta un gros ſac à Aix; les Joueurs qui étoient en grand nombre en cette ville, les achetèrent toutes trente ſols pièce, à la réſerve d'une ſeule, qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur, nommé BERNARD, vint le dernier; il acheta cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze ſols; elle peſoit ſept onces deux gros, & étoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre; il la joua long-tems, la fit, & elle devint ſi excellente, que quand il avoit un grand coup à faire, elle ne lui manquoit jamais au beſoin, & lui faiſoit gagner immanquablement la partie. Elle fut appellée LA BERNARDE. Le Préſident de Lamanon qui l'a eûe depuis, en a refuſé pluſieurs fois cent piſtoles. *Louis le Brun*, un des plus grands Joueurs de mail qu'il y ait eu en Provence, qui dans un jeu uni, ſans vent & ſans deſcente, faiſoit juſqu'à quatre cents cinq pas d'étendue, voulut faire une expérience de la Bernarde; il la joua diverſes fois avec ſix autres boules de même poids & de même groſſeur; ſon coup étoit ſi égal, que les cinq autres boules étoient preſque toutes enſemble à un pied ou deux de différence; pour la Bernarde, on la trouvoit toujours cinquante pas plus loin que

Digitized by Google

les autres ; ce qui lui fit dire un jour plaisamment, *qu'avec la Bernarde il joueroit aux grands coups contre le Diable.* On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier, est sans doute qu'elle étoit également pesante partout, depuis sa superficie jusqu'à son centre, puisqu'elle se soutenoit si bien dans son roulis ; au lieu que les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, étoient inégales dans leur pourtour, étant plus pesantes d'un côté que d'un autre ; ce qui les faisoit aller de travers, par sauts, ou par bonds.

De ce raisonnement, il s'ensuit deux choses. La première, que chaque bon Joueur doit connoître ses boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frappées pour aller au plus loin ; il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est-là son bon roulis, ce qu'on apprend par l'expérience quand on joue souvent à ce jeu. La deuxième, que pour donner le juste prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hasard, sur leur beauté, leur dureté ou leur poids, mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail, & plus loin que les autres de même grosseur.

Masses ou têtes de Mail.

Ce n'est pas assez pour faire de grands coups d'avoir des boules faites, il faut que la tête du mail soit faite aussi, c'est-à-dire, *qu'elle se soit durcie par les coups qu'elle aura joués* ; l'expérience ayant fait connoître qu'une boule, poussée par une masse neuve ou feu-

Digitized by Google

due, ira moins loin de quelques pas que si elle avoit été frappée d'une vieille masse bien saine & qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *George Minier* d'Avignon, qui sont de chêne verd, & sur-tout celles du père, sont incomparablement mieux faites & meilleures que de tous autres ouvriers.

Longueur du manche du Mail.

Quant au manche du mail, en Provence & en Languedoc, on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maître, plus sûr & moins gêné, sans remuer sa boule, en la jouant où elle se rencontre. Mais comme à la Cour & à Paris on peut mettre sa boule en beau, si ce n'est quand on tire à la passe, on a trouvé que la mesure du manche prise sous l'aisselle; étoit la plus juste qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups; celles qui vont au-delà sont outrées, on aura bien de la peine à s'y ajuster, & à moins d'une grande habitude on ne fera quelques grands coups que par hasard: ainsi on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils se rendront maîtres en ne jouant d'abord que des demi-coups; à mesure qu'ils se fortifieront, ils pourront allonger leur mail de deux ou trois pouces, jusqu'à ce qu'ils puissent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne jusqu'à l'aisselle, & s'en tenir-là pour se rendre très-forts Joueurs: que si l'on n'ob-

Digitized by Google

ſerve pas cette petite gradation ; on doit s'aſſurer qu'on ne jouera jamais avec la juſteſſe ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter pour la bienſéance, qu'on n'aime pas à voir en public des perſonnes de condition ſans veſte ou en juſte-au-corps, ni ſans perruque ; on peut être légèrement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces veſtes bigarrées ou mi-parties de différentes étoffes, avoir de petites perruques naiſſantes ou nouées, & un chapeau, ce qui ſied toujours bien & eſt beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets, quelque beaux & magnifiques qu'ils puiſſent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées, ce qui, outre la propreté, ſert à tenir le mail plus ferme quand on donne le coup, & garantit en même tems les mains de durillons.

Il y a des perſonnes qui, en jouant la première fois au mail, voudroient faire d'auſſi grands coups que les maîtres, ce qui n'eſt pas poſſible : on ne peut acquérir la juſteſſe & la ſûreté de ce jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant inſenſiblement par demi-coups : car les maîtres & les bons joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant ſouvent pluſieurs boules qu'ils ſe renvoient à petits coups l'un à l'autre ; ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent ſûrement ſans façon, & qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un

Digitized by Google

des plus innocens & des plus agréables amuſemens de la vie, puiſqu'on y joint la force à l'adreſſe, qu'on s'y fait une ſanté plus robuſte qu'en tout autre exercice du corps, & qu'on y peut jouer ſans peine depuis l'enfance juſqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau Mail comme un Billard.

On pourroit faire un nouveau jeu de Mail à une maiſon de campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de meſure ſur les règles, comme on joue au Billard.

Il ſuffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cents pas de long, ſur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaiſſes, mettre un archet à chaque bout, & un pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en paſſe à l'autre bout, comme on fait au billard, jouer toujours du mail & la boule d'où elle ſeroit; & celui qui après avoir paſſé à l'archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui ſeroit comme l'*ivet* eſt au Billard, gagneroit la partie. Ce qui ne laiſſeroit pas de faire un divertiſſement très-agréable à diverſes perſonnes de tous états & de tous âges, qui joueroient au rouet, ou en partie, comme au Billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'eſt qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, ſans beaucoup de fatigue, & qu'on

Digitized by Google

ſe rendroit ſûr inſenſiblement pour jouer parfaitement bien au mail, où toute la ſcience conſiſte, comme on l'a déja dit, à frapper nettement ſa boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient enſuite à en faire de grands, quand on s'eſt bien aſſuré de ſa boule, & qu'on la pouſſe & dirige juſte où l'on veut.

Paſſe.

Après ce qui vient d'être obſervé pour le jeu de mail, il faut dire quelque choſe pour bien tirer à la paſſe avec la levée, quand on eſt à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut ſe mettre de bonne grace ſur la boule d'acier, qu'elle ſoit à la pointe, ou à deux ou trois doigts du pied droit en dehors, s'ajuſter du bras & de l'œil ſans faire trop de façons, ni aucune grimace, avoir le corps médiocrement penché ſur la droite, & la pointe du pied gauche légérement poſée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement & enſemble le corps avec le pied gauche, que l'on faſſe agir en même-tems l'œil, le bras & le poignet, pour porter ſa boule juſte, & ſi l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie. Toutes les autres maniéres de tirer à la paſſe, comme d'avancer le pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux pieds, bien loin d'être bonnes, ſont au contraire de très-mauvaiſe grace.

Digitized by Google

Règles générales du jeu de Mail.

I. Il y a quatre manières de jouer au Mail ; au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups*, & à la *chicane*.

II. Jouer au *rouet*, c'eſt quand chacun joue pour ſoi & par tête ; un ſeul en ce cas paſſant au pair, ou au plus quand il ſe trouve en ordre, gagne le prix dont on étoit convenu pour la paſſe.

III. On joue en *partie*, quand pluſieurs ſe mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égale force en pareil nombre ; & ſi le nombre eſt inégal, on peut faire jouer deux boules à un ſeul d'un côté, juſqu'à ce qu'un autre Joueur ſurvienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands coups*, c'eſt quand deux ou pluſieurs jouent à qui pouſſera plus loin ; & quand l'un eſt plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, ſoit par diſtances d'arbres, ſoit par diſtances de pas.

V. Pour ce qui eſt de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, & par-tout où l'on ſe rencontre ; on débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarraſſé qu'elle ſe trouve, & on finit la partie en touchant un arbre, ou une pierre marquée qui ſert de but, ou en paſſant par certains détroits dont on ſera convenu, & celui dont la boule qui aura franchi ce but

Digitized by Google

ſera le plus loin, ſuppoſé que les Joueurs de part & d'autre ſoient du pair au plus, aura gagné.

VI. A quelques-unes de ces quatre manières, on doit convenir avant le début de ce que l'on joue.

VII. Perſonne ne doit ſe promener dans le mail quand on joue, à cauſe des accidens qui pourroient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de diſtance pour ne pas bleſſer ceux qui ſont devant, & crier toujours *gare* avant de jouer.

IX. Ceux qui dans un jeu régulier ne ſont ni de rouet, ni d'aucune partie, ni des grands coups, ne doivent pouſſer qu'une boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant manque tout-à-fait ſa boule, ce que l'on appelle faire une *pirouette*, perd un coup. Lorſque le mail ſe caſſe en rabattant, ou qu'il ſe démanche, ſi la maſſe paſſe la boule, le coup perdu eſt nul, & le joueur recommence ſans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on ſoit arrêté en quelque ſorte que ce puiſſe être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porte-lève, l'on pourra recommencer en quelque endroit du jeu que ce ſoit; mais toutes autres perſonnes, animaux ou rencontres, ſeront comme une pierre au jeu.

XII. L'on ne pourra en aucun lieu défendre les boules de ceux avec qui on joue, ni celles qui viendront à ſe heurter quand elles ſont roulantes, ſi ce n'eſt qu'on les ait défendues pour le grand coup.

Digitized by Google

XIII. On ne peut mettre sa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, sans néanmoins l'avancer ni la reculer, que ce ne soit de l'agrément des Joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangére ne perdra rien, & pourra jouer la sienne quand il la trouvera; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de sa compagnie, perdra un coup pour sa mépriſe, & continuera à jouer du lieu où sera sa boule, en comptant le coup perdu; & celui duquel il aura joué sa boule, sera tenu d'en jouer une autre de la place où la sienne étoit; & si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie, on la remet à-peu près où l'on juge qu'elle étoit.

XV. S'il survenoit des différends pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en rapporter au maître du jeu, ou à des personnes préſentes qui en aient quelque expérience, pour en passer sur-le-champ par leurs avis.

Du Début.

I. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les passes que l'on fait.

II. On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever sa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la passe ou d'une partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouoit, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un sort au

Digitized by Google

début, il peut rentrer la première fois pour deux, en jouant une seconde boule ; & si elle venoit à sortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permission des Joueurs, & sa deuxiéme rentrée qui est la troisiéme boule, lui coûte quatre passes : s'il rentroit pour une quatriéme boule, il lui en coûteroit huit, & ainsi du reste en doublant toujours.

V. Quand le jeu du rouet est commencé, & qu'un de ceux qui en est, a gâté son jeu pour avoir manqué, ou être sorti & rentré en doublant les mises, il peut refuser un survenant de se mettre de la partie, en attendant que la passe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins jusqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant aura mal joué sans sortir, de sorte qu'il ne puisse y aller en trois, ou en quatre, suivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, si les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le rouet a commencé, ou est à un début, ceux qui se présentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que personne ne puisse faire de mauvaise contestation là-dessus.

Des grands coups.

I Celui qui jouera un grand coup en quelque lieu que ce soit, ayant, du consentement

Digitized by Google

de ſon adverſaire, défendu toutes ſortes de haſards, s'il en ſurvient quelqu'un, le coup ſera nul.

II. Si le premier jouant un grand coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorſque celui qui joue le ſecond, au grand coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela ſuffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle ſeroit reſtée en arrière.

IV. Une boule ſortie peut gagner encore le grand coup, ſi elle eſt allée plus loin, quoique hors du jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle ſera trouvée.

V. Aux grands coups, comme au rouet & en partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, & courent le riſque de tous les haſards.

Des boules ſorties, arrêtées, pouſſées, perdues, changées, caſſées & défendues.

I. Toute boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, courra le haſard de la rencontre, ſi elle n'a été défendue avant que d'être jouée. Mais cette défenſe n'aura pas lieu, ſi la boule roulante touche les ais ou les murailles avant que de rencontrer la boule.

II. Les cinquante & les vingt-cinq pas ſe meſurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la boule aura rencontré l'autre; paſſé ces diſtances, il n'y a plus rien à défendre, ſi ce

Digitized by Google

n'eſt aux grands coups, encore faut-il que les Joueurs en ſoient convenus auparavant.

III. Qui ſortira, perdra un coup, pour jouer ſa boule dans le mail vis-à-vis l'endroit où elle ſera trouvée.

IV. Une boule qui ſera paſſée par un trou des égoûts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu, ne ſera pas réputée ſortie, & on la remettra dans le jeu vis-à-vis, ſans rien perdre.

V. Boule fendue ou collée, une fois défendue, ſert toute ſéance d'entre mêmes Joueurs, & ſi elle vient à s'éclater, le coup eſt nul, & celui à qui elle étoit, en joue une autre.

VI. Si une boule non-fendue ſe caſſe, qu'un morceau vienne à ſortir, & l'autre demeure dans le jeu, il ſera libre à celui qui l'aura jouée de prendre ce dernier pour continuer la partie & jouer une autre boule à ſa place: que ſi tous les morceaux étoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée eſt avancée ou reculée par quelque haſard que ce ſoit, & que des gens de bonne-foi le diſent, on pourra les croire, & la remettre à-peu-près où elle étoit.

VIII. Celui dont la boule ſortira au ſecond coup, pourra rentrer pour une autre paſſe, de l'aveu des Joueurs, en rejoignant d'où il étoit: il abandonne en ce cas ſa premiére paſſe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la courante; mais cette paſſe abandonnée ſera pour tout autre qui s'en aviſera le premier, en gagnant une paſſe ſuivante.

Digitized by Google

IX. Une boule sortie au troisiéme ou quatriéme coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & doit finir la partie comme il se trouvera.

X. Celui à qui on a changé la boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la sienne.

XI. Boule dérobée met celui à qui elle étoit hors de la partie, excepté celle dont il étoit rentré pour deux; on en place une autre pour lui où il plaît à la compagnie, ce qui n'est qu'une tolérance.

Du tournant, du rapport & de l'ajustement.

I. Quand un Joueur a sa boule dans le tournant, il ne lui est pas libre de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa boule, sur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être en tourne*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour; & *être en vue*, quand de l'endroit où est sa boule, on voit à plein l'archet de la passe.

III. Pour s'ajuster au troisiéme ou quatriéme coup, il doit toujours être joué du mail, & jamais en aucun cas il ne le peut être de la lève, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, si quelqu'un plus fort que les autres alloit en passe ou approchant en deux; ou bien s'il y alloit en trois coups, quand on est convenu d'y aller en quatre, il doit alors rapporter sa

Digitized by Google

boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer ſon coup d'ajuſtement avec le mail.

V. Celui dont la boule eſt allée le plus avant vers la paſſe, eſt obligé de la rapporter le premier, & de jouer ſon coup d'ajuſtement des cinquante pas, & ainſi des autres de même ſuite.

De la Paſſe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la paſſe, l'acheveront avant que d'autres Joueurs qui les ſuivent puiſſent les interrompre, étant des règles de la bienſéance d'attendre, afin que chacun puiſſe jouer à ſon tour, ſans être empêché ni incommodé.

II Toute boule qui tient de la pierre eſt en paſſe, & celle qui tient du fer eſt derrière.

III. Qui paſſe à ſon troiſiéme coup eſt derriére, & doit revenir en ſon rang; il en eſt de même p^r celui qui paſſe au quatriéme, quand on joue en quatre coups de mail.

IV. Si jouant en trois coups l'on eſt pouſſé par une ou pluſieurs boules du jeu, qui depuis le premier ou le ſecond coup vous mène juſques en paſſe, non-ſeulement celui qui aura été pouſſé, ne rapportera pas aux cinquante: mais s'il ſe trouvoit ſi avant que d'autres de la partie vinſſent à tirer, & paſſer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit été ſi heureuſement avancé, il pourra alors tirer la paſſe, non avec ſon mail, mais avec ſa lève du milieu, où il ſe trouvera comme obligé; autrement l'avantage d'avoir été pouſſé ſi avant, lui demeureroit inutile.

Digitized by Google

V. Et si, personne n'ayant passé, quelqu'un des autres Joueurs se trouve avant lui plus près du fer, il peut faire de deux choses l'une : ou s'ajuster du mail sur les plus avancés, pour tirer avant ou après eux, suivant son ordre : ou tirer la passe avec la lève du lieu où il sera, auquel cas il ne le fera que comme s'il étoit à son ordre.

VI. Quand on est arrivé vers la passe, le premier qui y tire, peut faire dresser le fer, s'il n'étoit pas bien droit & à plomb ; mais si quelqu'un étoit à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer, on doit en ce cas laisser l'archet comme il est, à cause du hasard, & si celui qui se trouve incommodé, y touche de son autorité privée, sans l'avoir demandé à ses Compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il étoit, ou bien comme la Compagnie le jugera-à-propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa partie, ni de se mettre devant elle & joignant, quand on revient de derrière, à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule & les deux montans de l'archet qui sera à plomb : si le fil touche tant-soit-peu à la boule, elle est réputée derrière ; ce qui sera mesuré par le porte-lève, ou par toute autre personne desintéressée.

Digitized by Google

IX. Qui tire au plus ſur un qui eſt au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne ſoient les deux derniers joueurs qui reſtent, & alors ſon retour eſt de peu de conſéquence; mais celui qui tire au pair, & revient au plus, a encore quelque reſſource.

X. L'on ne peut revenir de derrière, que tous les autres Joueurs ne ſoient venus à la pierre de paſſe, & le plus éloigné du pont du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un eſt en paſſe, s'il vouloit s'ajuſter pour ſe mettre en beau au milieu du jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il étoit, parce qu'il perdroit ſon coup, & par conſéquent la paſſe.

XII. Un Joueur voulant paſſer, s'il ſe trouve une boule étrangére devant ou derrière la ſienne qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter, ſans héſiter; mais ſi c'eſt une boule de Joueurs, elle doit demeurer où elle ſe trouve, & telle qu'elle eſt, quand ce ſeroit un Tabacan, pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle eſt; car s'il l'avoit touchée pour y mettre ſa boule de paſſe, il la doit laiſſer.

XIII. Qui a été pour deux ou pour pluſieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la paſſe; mais s'il eſt rentré au ſecond, il pourra bien gagner la paſſe des autres, & ſe ſauver même pour la dernière. Mais pour la premiére qu'il abandonne, elle eſt abſolument perdue pour lui, & elle appartient à

Digitized by Google

à celui qui gagne la passe suivante, s'il se souvient de la demander.

XIV. Quand celui qui a gagné la passe, débute sans avoir demandé auparavant si quelqu'un étoit pour deux, il perd cette passe oubliée, *& on l'envoie*, comme on dit communément, *à Avignon*; cette même passe se trouve donc alors encore suspendue ou réservée pour celui qui gagnera la passe suivante, pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, & que l'on fasse sauve avec lui, sans s'expliquer pour combien, il ne sera régulièrement sauvé que pour une passe; car pour être sauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la troupe, & qui viendra à partager les passes avec un autre, sans tirer, prendra dans son lot celui qu'il aura sauvé.

XVII. Qui passe au pair, ou au plus, gagne, & qui passe à deux de plus, oblige, c'est-à-dire, qu'il gagne, si celui qui joue reste à un de plus après lui, manque à passer; & si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par-dedans pour avoir passé; & si, comme il arrive quelquefois, la boule frappant le fer, passoit & revenoit en pirouettant en deçà du fer, elle ne laisseroit pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule ayant été derrière, reviendroit

Digitized by Google

en-avant du fer par la force du coup, ou autrement, on la doit remettre derrière auſſi loin qu'elle ſeroit trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la paſſe; & rencontre une boule, la mettant derrière, elle y eſt miſe.

XX. Qui paſſe de la lève, voulant s'ajuſter au pair ou au plus, ſera réputé derrière & ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué préciſément du lieu où étoit ſa boule. C'eſt pourquoi, quand on veut faire ce coup, il eſt toujours bon d'avertir qu'on joue pour paſſer ou pour ſe mettre ſous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la paſſe, fait paſſer une autre boule avant la ſienne, la première paſſée gagne, pourvu qu'elle ſoit en ſon ordre du pair ou du plus; car ſi, par exemple, elle étoit à deux de plus, & que celle qui l'auroit fait paſſer, paſsât auſſi la dernière, celle-ci gagneroit comme obligée de paſſer à reſte un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derrière, & paſſer, il ne faut point porter la lève juſques ſur l'autre boule pour la pouſſer en traînant, ce qui s'appelle *billarder*; mais on doit jouer franchement ſa boule pour aller chaſſer l'autre, ſans l'aide de la lève, & qui fait autrement perd la paſſe; mais ſi les boules ſe joignent, de manière qu'on ne puiſſe jouer qu'en les pouſſant toutes deux enſemble avec la lève, le coup alors ſera bon.

XXIII. Qui ſe trouve à trois de plus, n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en eſt plus.

Digitized by Google

XXIV. Quand on est proche de la passe & à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la lève en droite ligne, sans biaiser ni tourner la main, & sans porter la lève dans l'archet en *crochetant*, comme on dit : car alors on triche, & l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui, par trop d'ardeur ou autrement, la boule de passe échappe de la lève sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortoit par le bout du mail sans avoir passé, elle ne seroit pas censée sortie, & le Joueur pourroit revenir, s'il étoit encore en état pour cela.

XXVII. Qui lève sa boule croyant être seul sur le jeu, & avoir gagné, ne perd pas son coup ; mais il doit remettre sa boule où elle étoit, & jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne-foi de ceux qui ne s'apperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De la même manière, si un Joueur passant à deux de plus, & ne faisant qu'obliger un qui joueroit, reste à un après lui, celui-ci croyant que l'autre étoit en ordre viendroit à lever imprudemment sa boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne-foi, & on doit lui permettre de tirer son coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée, ne peuv

Digitized by Google

vent point entrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout & par tout à ceux du parti contraire, & aider auſſi à ceux qui ſont de leur côté, les pouſſer même juſqu'à la paſſe, s'il étoit poſſible, pour les faire gagner, pourvu que ce ſoit dans les bonnes formes & ſans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée, afin qu'il puiſſe tirer à la paſſe ſans gêne, mais dès-lors elle ne ſera plus du jeu.

IV. En partie liée, comme au rouet, il n'y a que les deux derniers qui puiſſent revenir l'un contre l'autre pour clorre la paſſe, s'ils ſont en ordre.

V. Une partie commencée ne doit ſe rompre que du conſentement des Joueurs; autrement celui qui la quitte la perd, & ſera tenu de payer ce que l'on jouoit.

VI. On doit empêcher les gens de livrée d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites; & on devroit les accoutumer de ſe tenir hors du Jeu à la ſuite de leurs Maîtres avec le porte-lève, afin de prendre garde aux boules qui ſortent, & pour ne donner aucun ſoupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait ſouvent de la peine à pluſieurs.

Digitized by Google

RÈGLES particulières concernant le Maître du Mail, ou ſon Commis, ou les Portes-lèves.

I. QUICONQUE voudra jouer ſera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra ſa place, pour y prendre un mail & des boules ; & s'il en porte, il n'entrera point au Jeu ſans avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de ſon jeu, ſuivant ce qu'on a coutume de donner.

II. Le Maître fournira des boules, des mails & des lèves à ceux qui n'en auront point moyennant dix ſols pour tout, depuis ſix heures du matin juſqu'à midi, & depuis une heure juſqu'au ſoir ; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devroient payer que la moitié ou tout-au-plus les deux tiers ; & en ce dernier cas, le droit pour le porte-lève y doit être compris.

III. Si l'on caſſe un manche du jeu, on payera vingt ſols ; ſi l'on perd ou ſi l'on caſſe une boule, dix ſols ; ſi l'on perd la boule de paſſe, vingt ſols ; ſi l'on perd ou ſi l'on caſſe la lève, trente ſous ; & ſi l'on caſſe la tête du mail, on ne payera rien, pourvu qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoi on payera trente ſols ; & pour louer une lève & une boule de paſſe, cinq ſols.

IV. Les portes-lèves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il eſt poſſible, pour crier gare, prendre garde aux boules

Digitized by Google

boules, empêcher qu'on ne les change ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le jeu quand elles ſont ſorties, vis-à-vis l'endroit où elles ſe trouvent.

LE JEU

DU BILLARD,

AVEC SES REGLES.

ON ſait que ce jeu fait le divertiſſement de tout ce qu'il y a de gens de diſtinction, ainſi que de bien d'autres; il demande, pour y jouer, une certaine adreſſe que tout le monde n'a pas.

Le mot de *billard* a trois ſignifications différentes; la première ſignifie un jeu honnête & d'adreſſe, qu'on joue ſur une table, où l'on pouſſe des *boules* dans les *blouſes*, avec des *bâtons* faits exprès, & ſelon certaines loix & conditions du jeu : telle eſt la définition du jeu du *billard*.

Il ſignifie en ſecond lieu la grande *table* couverte d'*étoffe verte*, ſur laquelle on joue & on pouſſe les *billes* dans les *blouſes* qui ſont ſur les coins & ſur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire ſix *blouſes*.

Le mot de *billard* en troiſième lieu s'entend du *bâton* recourbé, avec lequel on pouſſe les *billes*; il eſt ordinairement de bois de *gayac*, ou de *cormier*; garni par le gros bout, ou d'*ivoire* ou d'*os* ſimplement.

Digitized by Google

Il y en a auſſi dont on ſe ſert ſans ces garnitures.

Les *billes*, ſont des boules d'ivoire ou de bois, avec leſquelles on joue au *billard*.

Pour les *blouſes*, ce ſont des trous d'un *billard*, dans leſquelles on pouſſe les *billes*, & la grande adreſſe du *billard*, eſt de pouſſer la *bille* de ſon adverſaire dans la *blouſe*.

Après avoir été inſtruit des particularités dont on vient de parler, il eſt bon quand on veut jouer au *billard*, & pour y finir promptement les diſputes qui peuvent y ſurvenir, de conſulter ce qui ſuit.

Regles du Jeu du Billard ordinaire.

I. Les parties ordinaires ſe jouent en ſeize points, & ſe payent deux ſols ſix deniers au jour & cinq ſols à la chandelle; ſi elles ſont remiſes elles ſe paient à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider ſi un Joueur a joué la bille de ſon homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit ſe tire au plus près de la bande du bas du billard, & celui qui s'y met le plus près donne l'acquit.

IV. L'acquit ſe donne & ſe tire à hauteur de corde d'un ſeul coup de billard; ſi un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le billard : chaque maître aura ſoin de tirer une raie de niveau à chaque

Digitized by Google

coin de ſon billard, entre leſquelles deux raies les joueurs ſeront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne ſon acquit, eſt maître de ſa bille juſqu'à ce qu'elle ait paſſé les milieu.

VII. Si celui qui donne l'acquit ſe blouſe dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir paſſés, il perd ſon acquit.

VIII. Si la bille d'un joueur qui donne ſon acquit revient en deçà des milieux après avoir touché la bande d'en-haut ou les fers, l'acquit eſt bon.

IX. Celui qui tire l'acquit, ne peut reprendre ſa bille après l'avoir touchée droite, ſoit qu'elle paſſe les milieux, ou qu'elle ne les paſſe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'eſt-à-dire, quand on touche les deux billes du bout de l'inſtrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue ſans avoir un pied à terre on perd un point.

XIII. Si un joueur après avoir manqué à toucher, blouſe ou fait ſauter ſa bille, il perd trois points.

XIV. Si un joueur blouſe ſa bille ſeule ou la fait ſauter, il perd deux points.

XV. Si un joueur met les deux billes dans une blouſe ou les fait ſauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un joueur met la bille ſeule de celui contre qui il joue, ou la fait ſauter, il gagne deux points.

Digitized by Google

XVII. Si un joueur souffle sur sa bille roulante, il perd deux points ; s'il souffle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un ; les billes seront relevées, & celui qui aura gagné le point donnera son acquit.

XVIII. Si un joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles seront remises en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des spectateurs, ou sur la bonne-foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis & qu'un des deux Joueurs les rompe comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points ; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un ; s'il rompt la sienne seule, il en perd deux ; & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue, le billard dont ils se servent tous deux, ou celui dont il se serviroit seul, rompt sa bille roulante sur le tapis avant que d'avoir touché la bille de son Joueur, il perd trois points ; & celui qui gagne le coup donne son acquit.

XXII. Si un Joueur, après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre

Digitized by Google

qui il joue, il ne perd qu'un point, & la bille eſt remiſe à ſa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup eſt heurté par quelqu'un des ſpectateurs, & que ſa bille ſoit dérangée, il recommencera ſon coup de l'endroit où étoit ſa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée ſur le bord d'une blouſe vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue deſſus & qui roule encore ſur le tapis, le coup eſt nul, & les billes ſeront remiſes en leurs places pour le recommencer.

XXV. Si un Joueur allant ſur la bille de celui contre qui il joue, & qui ſera arrêtée ſur le bord d'une blouſe, ſe perd en y allant dans quelqu'une des blouſes du billard, ou ſaute avant que d'avoir touché celle de ſon Joueur, quoique la bille arrêtée ſur le bord de la blouſe vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au billard en ſe blouſant, ou en ſautant, celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille ſera cachée tant au-deſſus qu'au-deſſous des fers, ne pourra ni forcer leſdits fers, ni détourner ſa bille ſans perdre un point & ſera obligé d'y aller à coup ſec ou en bricole.

XXVII. Si un Joueur allant ſur une bille collée aux fers, la blouſe en touchant la branche des fers au-deſſus de laquelle ladite bille ſera collée, il gagne deux points:

Digitized by Google

mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée, quoique ladite bille vienne à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle d'un Joueur y étoit attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs, en commençant leur partie, doivent convenir ensemble s'ils jouent à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille perd un point; le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'appercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit *j'ai* ou *j'en ai* avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes; c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au billard, soit en se jettant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'ache-

Digitized by Google

ver ſans traîner, à moins que ſon Joueur n'en ſoit conſentant; s'il veut quitter la partie ſans le conſentement de ſon Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queue avant que d'en avoir obtenu le conſentement de ſon Joueur, en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que ſoit ladite partie; il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter ſans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées ſe touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer enſuite eſt obligé de la toucher de manière qu'il la faſſe remuer, ſans quoi il perd un point.

XXXIV. Si une bille roulante eſt arrêtée par quelque particulier, le coup eſt nul & ſe recommence de l'endroit où les billes ſeront remiſes.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le Joueur dans le tems qu'il joue & lui fait faire un mauvais coup, le coup eſt nul & ſe recommence comme deſſus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup ſaute, & que celui contre qui il joue la remette ſur le tapis, ſon coup eſt bon & il ne perd rien, & ſi celui contre qui il joue la remettant ſur le tapis, la fait entrer dans quelque blouſe, le coup eſt nul, & celui qui a joué le coup redonne ſon acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, ſaute & eſt remiſe ſur le tapis par

Digitized by Google

quelque particulier, celui qui a joué le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle soit remise sur le tapis en touchant à celui à qui elle est, ou à quelqu'autre particulier qui se trouveroit au bord du billard

XXXIX. Si un Joueur voulant se cacher ou faire un pour un, vient à arrêter sa bille contre la bande avec son billard, ou que la bille en revenant touche au billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit passer la bille de celui contre qui il joue & toucher sa bande; mais il ne le peut faire que du consentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer son coup remue sa bille en laissant tomber son billard sur le tapis, ou la touche de côté sans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, & son coup est joué, quelque part que sa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouse, en ce cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille sera collée à la bande ou environ, passe par-dessus ladite bille en la voulant jouer de la masse de son billard, il perd trois points, d'autant que c'est du bout de la masse qu'il convient de jouer; il en est de même, si, après l'avoir décollée & conduite du bout

Digitized by Google

de sa masse, il l'arrête ou la détourne du coin de son billard : en quelqu'endroit que ladite bille reste, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de billard en jouant ; à moins qu'on ne se soit obligé de jouer de celui qu'on aura choisi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir ; celui qui les reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes se trouvent touchantes l'une à l'autre au-dessus d'une blouse, quoiqu'elles ne soient ni dedans ni dehors, elles ne sont plus réputées être sur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois sa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, & celui qui gagne le point donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derrière les fers, qu'il doit jouer coup sec ou bricolle ; il ne peut y aller en traînant & sans bricolle sans perdre un point ; il en est de même de la bille au-dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée sautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, si c'est celle

Digitized by Google

de celui contre qui il joue ; mais ſi c'eſt la ſienne, il en perd deux.

XLIX. Qui joue ſur une bille roulante perd un point.

L. Qui lève ſa bille ſans permiſſion, perd un point.

LI. Qui joue la bille de ſon Joueur, perd un point.

LII. Si un Joueur, après avoir joué ſon coup, laiſſe ſon billard ſur le tapis, & que ſa bille vienne à y toucher, il perd deux points ; ſi c'eſt celle de ſon Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'eſt à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander ſur quelque coup que ce ſoit ; & quand-bien-même celui contre qui il joue le lui donneroit, il ne ſeroit pas bien donné, attendu qu'il ſeroit ſurpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût ſu qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait partie faite, il aura le billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui enlever, ſous quelque prétexte que ce ſoit.

LVI. Si deux Joueurs ceſſant de jouer enſemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le billard reſtera.

Digitized by Google

LVII. Si deux Joueurs quittent le billard & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le prendre, lorſque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand-bien-même les frais du maître ne ſeroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie ou veut la remettre ſans le conſentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre ſe paient doubles, tant au jour qu'à la chandelle; les parties de trois ſe paient à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs ſauve à l'autre cinq blouſes, la partie ſe joue en dix.

LXI. Quand un Joueur ſauve un côté à celui contre qui il joue, la partie ſe joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paie.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd, paie les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils aient faites enſemble, celui qui gagne paie les frais; & ſi ſon gain ne ſuffiſoit pas pour les acquitter, les deux Joueurs paieront le ſurplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des particuliers, & que la partie vienne à ſe quitter du conſentement des deux Joueurs, le pari devient nul, ainſi que la partie, de

Digitized by Google

quelque côté que soit l'avantage, attendu que les parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étoient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie, qui *plus auroit tireroit*, pour lors celui des parieurs qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageûres équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent; les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du bistoquet sera toujours permise, pourvu toutefois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'instrument que ce soit.

LXX. Défense de tenir les fers en jouant son coup, soit à pleine main ou avec ni entre deux doigts, à peine de perdre un point; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt lorsqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne doit traîner droit sur la bille; défenses de marcher en traînant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenses de frapper sur le tapis avec son billard ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, payera le dommage; il en est

Digitized by Google

de même d'un billard ou autre inſtrument qu'il caſſera.

Règles particulières à la Partie qu'on appelle

TOUT DE BRICOLLE.

I. Si les Joueurs ſont convenus de jouer tout de bricolle, & que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue, ſans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle de fer eſt bonne dans toutes ſortes de parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue ſans avoir touché aucune bande, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd deux points.

Règles particulières à la Partie TOUT DE DOUBLET.

I. Les parties tout de Doublet ſe jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup ſont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricole ou à coup de talon ſont nulles.

Digitized by Google

Règles particulières à la Partie qu'on appelle Sans paſſer la Raie des milieux.

I. Si l'un des deux Joueurs qui ſeront convenus de jouer la partie ſans paſſer la raie des milieux, fait reſter la bille de celui contre qui il joue ſur la raie qui aura été faite ſur le tapis, il ne perd rien ; mais pour peu qu'il faſſe paſſer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait paſſer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, & qu'il ſe blouſe ou ſe faſſe ſauter, il perd trois points.

III. Si un des joueurs ſe blouſe ou ſe fait ſauter, ſans cependant faire paſſer du côté défendu la bille de ſon Joueur, il perd deux points.

Règles particulières à la Partie qu'on joue, en ſauvant les cinq blouſes pour une à perte & à gain.

I. QUAND un Joueur ſauve à l'autre cinq blouſes pour une à perte & à gain, les parties ſe jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouſe à perte & à gain ne parle point du ſaut, il eſt bon pour l'un comme pour l'autre ſur ladite blouſe.

III. Si celui qui n'a qu'une blouſe à perte & à gain, met la bille de ſon Joueur, ou

Digitized by Google

toutes les deux dans sa blouse, il gagne deux points ; & s'il a aussi le saut à perte & à gain sur la même blouse, & qu'il fasse sauter la bille ou toutes les deux, il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain se perd dans cette blouse, il ne perd rien : il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain fait sauter sa bille, & met celle de son Joueur dans sa blouse, il gagne deux points ; de même s'il fait sauter celle de son Joueur, & met la sienne dans sa blouse, il gagne deux points.

Règles particulières à la Partie Qui perd gagne.

I. Quand les Joueurs sont convenus de jouer la partie Qui perd gagne, celui qui blouse sa bille ou la fait sauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille seule ou toutes les deux, il gagne deux points ; il en est de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il joue, il perd deux points, & celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le marqueur le doit demander tout-bas à ceux qui ne sont point intéressés, la pluralité des voix l'emporte.

Digitized by Google

LE JEU DU BILLARD,

APPELLÉ

LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre* eſt un jeu de compagnie, puiſqu'on y joue huit ou neuf enſemble.

Le nombre des perſonnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment, c'eſt-à-dire, d'un point, de deux, & de davantage, ſelon qu'on eſt de Joueurs, & on remarquera qu'avant que chacun tire ſa bille, il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes ſont tirées, chaque Joueur joue à ſon tour, & ſelon que le nombre des points qui ſont ſur la bille, lui donne droit: lorſqu'on joue, voici ce qu'il y a à obſerver à la guerre.

REGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. Il eſt défendu de ſe mettre devant la paſſe, ſans le conſentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la ſienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd ſa bille & le coup, il faut remettre l'autre à ſa place.

IV. Qui paſſe ſur les billes, perd la bille & le coup; & on doit mettre cette bille dans la blouſe.

Digitized by Google

V. Qui fait une bille & peut butter après, gagne la partie ; c'eſt pourquoi il eſt de l'adreſſe d'un Joueur de tirer à ces ſortes de coups autant qu'il lui eſt poſſible.

VI. Qui butte deſſous la paſſe, gagne tout, fût-on juſqu'à neuf Joueurs.

VII. Les loix du jeu de la guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il eſt défendu de ſauver d'enjeu, à moins qu'on ne ſoit repaſſé.

IX. Qui perd ſon rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la ſeconde partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne ſont point libres le premier coup de tirer ſur les billes : en plaçant les leurs où bon leur ſemble, il faut qu'ils tirent la paſſe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorſqu'on n'eſt que cinq, on doit faire une bille avant que de paſſer.

XII Si l'on n'eſt que trois ou quatre, il n'eſt pas permis de paſſer juſqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait paſſer une bille, elle eſt bien paſſée.

XIV. Qui touche une bille de la ſienne, & ſe noie, perd la partie ; il faut que la bille touche reſte où elle eſt roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant, la noie, & la ſienne auſſi, il perd la partie; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la paſſe fait paſſer une bille, eſpérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit reſter où elle eſt, ſuppoſé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer : mais s'il n'y avoit perſonne, on la remettroit à ſa place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il

Digitized by Google

ne peut se remettre au jeu que la partie ne soit entièrement gagnée.

XVIII. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui, étourdiment, ou par inadvertance, joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille, c'est-à-dire, qu'il peut y revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille & la gagne, si en tirant le billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle, & la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans la blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes de quelque maniére que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement, rompt un billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les règles qu'on vient d'établir, que le jeu de la guerre n'est pas difficile à comprendre; il y faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.

Digitized by Google

LE JEU

DE LA PAULME.

LE jeu de la *Paulme* eſt fort ancien ; & ſi l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remède pour diſſiper la ſuperfluité des humeurs qui les rend peſans & ſujets à l'apoplexie. Quelques-uns diſent que c'étoit le jeu de la *Pelotte* ; mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre choſe qu'une balle, on croit qu'ils ſe ſont trompés.

Quoi qu'il en ſoit, on peut dire que le jeu de la *Paulme* eſt un exercice fort agréable & très utile pour la ſanté.

Le jeu de *Paulme* ſe compte par quinzaines, en augmentant toujours ainſi le nombre, & diſant par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *ſoixante*. On ne ſait point poſitivement la raiſon de cela ; il y en a qui l'attribuent à quelques Aſtronomes, qui ſachant bien qu'un ſigne phyſique, qui eſt la ſixiéme partie d'un cercle, ſe diviſe en ſoixante degrés, ont cru à cette imitation devoir compter ainſi les coups du jeu de paulme. Mais comme cette raiſon ſouffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une choſe certaine.

D'autres diſent, & plus probablement, que cette maniére de compter à la Paulme nous vient de quelques Géomètres, d'autant qu'une

Digitized by Google

figure géométrique a ſoixante pieds de longueur, & autant de largeur ; & que conſidérant le jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont meſuré ſelon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela ſe pratiquât ainſi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, & cette biſque eſt un coup qu'on donne gagné au Joueur qui eſt plus foible, pour égaler la partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie : quelques-uns en ce ſens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainſi on prend deux coups en même-tems.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinte & biſque*, d'autres *quinte* ſeulement ; & tout cela ſelon qu'on connoît ſa force, & la foibleſſe de celui contre qui l'on veut jouer. Il eſt vrai qu'on croit que ces dernières maniéres de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & qu'on ne les a miſes en uſage que long-tems après l'invention du jeu de Paulme.

LOIX ÉTABLIES

POUR LE JEU DE PAULME.

LE jeu de Paulme, proprement parlant, eſt un jeu où l'on pouſſe & l'on repouſſe pluſieurs fois une balle, avec certaines règles.

Il y a la *longue-Paulme*, & la *courte-Paulme*. Nous parlerons de la premiére en ſon lieu ;

Digitized by Google

l'autre eſt un jeu fermé & borné de murailles, qui eſt tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des batoirs, des petits bâtons & un panier ; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la balle, il faut auſſi beaucoup d'adreſſe de la main & de la force de bras : mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la partie eſt liée, on commence par tourner la raquette, pour ſavoir qui ſera dans le jeu. Celui qui n'y eſt pas, doit ſervir la balle ſur le toît, en la pouſſant avec la raquette, & le premier coup de ſervice s'appelle le coup des dames, & eſt compté pour rien ; enſuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'eſt pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu ; celui qui gagne la premiére partie, garde les gages.

Les parties ſe jouent en quatre jeux ; & ſi l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeu* ; c'eſt-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux. On peut jouer auſſi, ſi l'on veut, en ſix jeux ; mais pour-lors, il n'y a point d'*à deux de jeu*, ſi ce n'eſt du conſentement des Joueurs.

Il faut auſſi, avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle haueur qu'on puiſſe voir le pied du deſſus du mur, du côté où eſt l'adverſaire, & le long de cette corde eſt un filet attaché, dans lequel les balles donnent ſouvent.

Digitized by Google

S'il arrive par hasard qu'en jouant, la balle demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le pôteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis, en poursuivant une balle, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme, ont ordinairement deux marqueurs; ce sont proprement des valets de jeux de Paulmes qui marquent les *chasses*, & qui comptent le jeu des Joueurs, qui les servent, & qui les frottent.

Ces marqueurs marquent au second bond, & à l'endroit où touche le bond; ils doivent encore avertir les Joueurs tout-haut quand il y a *chasse* & dire *chasse*; ou bien *deux chasses*, si elles y sont: *à tant de carreaux*, & dire aussi, *à tel carreau la balle la gagne.*

Si les Joueurs disent *chasse morte*, elle demeure telle, si les marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chasse* au jeu de la courte-Paulme, est une chasse de balle, à un certain endroit du jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pousse la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des marqueurs, est de rapporter fidèlement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des spectateurs, lorsqu'il y survient quelque contestation. Ces voix se doivent recueillir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur, sans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur salaire, & d'être chassés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Digitized by Google

Les Joueurs de leur côté ſe doivent auſſi rapporter à la foi des ſpectateurs, lorſqu'il ſe préſente quelque difficulté dans le jeu, puiſqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puiſſe juger; ils s'en rapporteront même aux marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, lorſqu'ils diront leur ſentiment, ſans craindre qu'on leur en veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire, partie, revanche & le tout; & on ne peut laiſſer cette dernière partie que pour bonne raiſon, comme à cauſe de la nuit, ou de la pluie, au cas qu'on joue dans un jeu découvert.

Pour lors celui qui perd, doit laiſſer des frais & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'eſt en deux parties liées qu'on eſt convenu de jouer, on ne peut auſſi les quitter que les parties n'y conſentent; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner heure pour achever.

AUTRES REGLES.

I Si fortuitement, lorſqu'on joue, on vient à frapper de la balle qu'on a pouſſée, un des marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer, ou bien à quelque corbillon, frotoir, que quelqu'un tiendroit ſur la galerie, ou choſe ſemblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer la chaſſe : mais ſi perſonne ne

Digitized by Google

tient tous ces uſtenſiles, on la marquera où ira la balle.

II. Qui des Joueurs, de quelque partie de ſon corps que ce ſoit, touche une balle qu'on a jouée, perd *quinze*.

III. Si, par oubli ou inadvertance, l'un des marqueurs diſoit une *chaſſe* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui-pro-quo* de ce marqueur, la première *chaſſe* doit toujours ſe jouer devant l'autre : il en eſt de même d'une *chaſſe* qu'il diroit appartenir au dernier, pour le ſecond; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en ſervant ne ſert que ſur le bord du toît, ou ſur le rabat ſeulement, doit recommencer à ſervir, d'autant que le coup eſt nul : à moins qu'on ne joue *Qui fault, il boit*.

V. Qui met ſur l'ais de volée en ſervant, ou les clous qui le tiennent, gagne *quinze*; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui eſt un trou au haut de la muraille, qui eſt au côté du toît où l'on ſert.

VI. Si celui qui eſt dans le jeu, ou ſon compagnon, s'aviſoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été ſervi, & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la balle, il perdroit quinze. On ne peut auſſi dire, *pour rien*, aux coups de haſard.

VII. C'eſt trop tard de dire *pour rien*, quand la balle du ſerveur eſt dans le trou, ou au pied du mur, il faut dire au partir de la raquette ou du batoir; celui qui ſert ne doit pas dire auſſi *pour rien*.

VIII.

Digitized by Google

VIII. Qui, sans y songer, feroit trois *chasses*; la dernière faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la balle du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une balle étant sortie par-dessus les murailles, revînt dans le jeu après qu'on auroit servi, le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq*, eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage; mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins la dernière.

XI. Si l'adverse partie avoit pour-lors *trente*, & qu'il gagnât la première *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre; & quoique l'autre gagnât la dernière, il n'auroit pas l'avantage. C'est pourquoi, lorsqu'on a *quarante-cinq*, on dit *chasse-morte*.

XII. Celui qui se mécompte de *quinze* ou de *trente*, & qui s'en ressouvient après avoir joué dessus, mais avant que le jeu soit fini, ne perd rien pour cela, quand-même il auroit oublié un jeu dans une partie, supposé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendroit à se méprendre, c'est-à-dire, à compter au-dessous, & qu'on ait servi ou joué dessus, perdroit son avantage.

Servir au jeu de Paulme, c'est pousser le premier une balle sur un toît, l'y faire couler; ce sont d'ordinaire les seconds qui ont soin de servir.

XIII. Lorsqu'il y a une ou deux *chasses* marquées, & que la balle par hasard donne

Digitized by Google

du second bond sur l'une de ces *chasses* ; si c'est une *chasse* qu'on doive faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette balle y donne de volée, ce qui est compté pour un bond, on doit alors marquer la chasse jusqu'où va la balle.

XV. Tout coup qui va au-dessus de la tuile, est perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au-dessous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie, & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chasse par où elle rentre : mais si n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie sans toucher personne, qui pourroit jouer cette balle, le coup seroit très-bon.

XVII. Qui fait une chasse dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup est nul, & c'est à recommencer. Si c'est dans un jeu du dedans, comme à la grille, il est gagné, s'il ne revient point sans toucher à personne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vînt à doubler, qu'on fût en contestation, s'il est dessus ou dessous, & qu'ayant demandé aux spectateurs ce qu'il en seroit, on n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la balle, parce que c'est à celui qui forme le différend à prouver ce qu'il demande : si cependant c'est une chasse à gagner, c'est à recommencer.

XIX. Si, après que le coup est fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, & qu'on ne dise rien, on ne marque rien. Si les voix en cela se trouvent également partagées, c'est à refaire.

Digitized by Google

XX. Lorſqu'on joue ſur une chaſſe, & que la balle retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si, en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix ſoient égales, on refait; de même lorſqu'il s'agit d'un coup de ſervice, qu'on demande s'il a porté, & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui ſert, après avoir ſervi pluſieurs fois pour rien, & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous?* & qu'il lui répond *oui*, il perd le coup, ſi après il venoit dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*; ou quelqu'autre avantage, & que l'on lui diſputât, il faudroit faire demander le coup; & ſi perſonne ne diſoit rien, ſa demande ſeroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte-Paulme, il eſt libre à celui à qui on le donne, de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la partie; au lieu que l'autre, quand il auroit trois jeux, & *quarante-cinq*, & non un jeu, il ne peut le faire que du conſentement de ſon adverſe partie.

XXV. Celui à qui on donne *biſque*, la peut prendre quand il veut; ſi cependant c'eſt ſur les chaſſes, il faut que ce ſoit ſur la première faite, ou ſur la ſeconde, lorſque la première eſt jouée, & ſi l'on a paſſé la corde, on ne peut revenir à prendre ſa *biſque*.

XXVI. Nulle faute ne peut ſe prendre qu'elle n'ait été faite, & ſi ce n'eſt ſur une chaſſe, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent par

Digitized by Google

tie, l'un s'aviſoit de vouloir s'en aller pour quelque ſujet que ce fût, de quitter la partie avant qu'elle ſoit finie, l'autre peut, ſi bon lui ſemble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageûres qui ſe font au jeu de Paulme, doivent ſuivre le jeu dans toutes ſes circonſtances; & il n'eſt pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enſeigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'eſt affaire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui ſe font pendant le jeu; comme par exemple, le pain, le vin, le bois, la bière, les chauſſons, & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais paſſaſſent le gain, il faudroit que le ſurplus ſe payât à frais communs, & ſi ce qu'ils jouent eſt à boire, les petits frais ſe doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite; à moins qu'ils n'euſſent dit *tous frais payés.*

Comme le jeu de Paulme eſt un jeu très-noble, & que par conſéquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, ſi ce n'eſt de parole donnée; en ce cas un honnête homme doit s'en acquitter, à moins qu'il n'eût excuſe légitime pour pouvoir s'en défendre; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il la fît autant que l'autre de l'argent, qui ſeroit mis en main-tierce pour achever la partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés que le haſard fait naître au jeu de Paulme, & dont on ne ſauroit ici faire un détail; mais lorſqu'il en arrive quelqu'une, c'eſt af-

Digitized by Google

faire aux Maîtres des jeux de Paulme, aux spectateurs & aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paulme, lorsqu'il s'y joue un prix.

On a vu souvent dans les jeux de Paulme, proposer des prix pour ceux qui, piqués d'une noble émulation, étoient bien-aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer: ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible; autrement ils payoient la peine de leur indiscrétion.

C'étoit affaire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils savoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *couronne de fleurs*, une *raquette*, & une *balle d'argent*: on y joignoit quelquefois *une paire de gants*, ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différens jours, où se trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre; cela se pratique encore aujourd'hui de même; & l'on commence depuis huit heures du matin jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer, sur ce qu'on a dit, que c'est en été que le prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le prix, peuvent durant le jour aller changer de chemises, boire & manger à l'heure du dîner; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce prix; & les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de

Digitized by Google

ſervice eſt tout de bon, toutes fautes qu'on fait ſont bonnes; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *dames*, comme on a dit.

Le plâtre touché porte volée; le trou de ſervice en ſervant, ne vaut rien; l'ais ne ſert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*.

L'ordinaire eſt de jouer en deux parties liées, & chaque Partie trois jeux: il n'y a point d'*à deux de jeux*, & lorſqu'on a perdu la première partie, il faut changer de place.

On marque la *chaſſe* où va la balle, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce ſoit, encore que cette balle ait touché quelqu'un.

Mais ſi l'un des Joueurs avoit fait une *chaſſe* dans l'une des galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit le coup; & on remarquera que, lorſqu'on joue le prix, on ne refait point.

Lorſque ceux qui défendent le prix, ont été contraints de quitter le jeu, pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre; mais ce n'eſt qu'en ſecond.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont ouvert le jeu, peuvent, s'ils le jugent à propos, le fermer enſemble, après qu'ils auront joué ſeulement chacun un coup.

Le prix ſe joue donc; comme on a dit, à trois différens jours; au premier, le *chapeau de fleurs* & les *gants*, que le Maître pré-

Digitized by Google

ſente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le prix, qui eſt la *raquette*; & au dernier la *balle d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt ſols dans la *tirelire*, pour ſubvenir aux frais qu'il convient faire par le Maître, pendant que le prix ſe joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps & chauſſons. Le Maître ne profite en rien là-deſſus; il n'y a que les balles qu'on perd qui lui ſont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce ſurplus qui n'y eſt pas, & qu'on paie, eſt pour les raquettes.

Ces prix ſe propoſoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui: il y a même des Villes où l'uſage en eſt entièrement aboli, & d'autres où il ſe conſerve encore; mais à prix de moyenne valeur, où l'on ne va jouer que pour l'honneur ſeulement.

LE JEU

DE LA LONGUE-PAULME.

LA *longue-Paulme* ſe nomme ainſi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'eſt point fermée. Cette place eſt une grande rue, large, ſpacieuſe & fort longue. Il eſt des villes où ces jeux de Paulmes ſont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres; au reſte, il n'importe où ces jeux

Digitized by Google

foient, pourvu que le terrein en soit uni ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la balle, il seroit dangereux de faire un faux pas, si le sol en étoit inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux, mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert à la *longue Paulme* de battoirs de différentes grandeurs ; les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue; d'autres l'ont moins, on les appelle des *pâles*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la balle. Il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges ; d'autres qui sont en ovale.

Il faut, pour jouer à la *longue Paulme*, un grand toît de planches attaché à un mur, ou sur quatre piliers, supposé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toît est garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la passe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite sur le côté, percée dans le milieu de sa longueur, & à quatre doigts du toît, soutenue par derrière d'un bâton de deux ou trois pouces & demi de tour, & qui excède la planche d'environ deux pieds de haut ; cette planche doit être aussi longue que la largeur du toît, & à un bon demi-pied près.

Le bâton est ce qu'on appelle en ce jeu la *passe* : lorsque la balle qu'on sert, passe sur la planche, & au-dessus de la *passe*, c'est quinze pour la partie du serveur ; au lieu que,

Digitized by Google

quand il peut faire passer la balle dans le trou, il gagne *quinze*.

On est toujours deux à tenir le toît; savoir, un qui tient la *passe*, & l'autre le rabat : c'est cette planche dont on vient de parler, qui rejete & repousse la balle. Les autres Joueurs du même côté s'appellent des *tiers*. On dit aussi à la *longue-Paulme*, cet homme est bon *tiers*, il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adresse à la *longue-Paulme*, pour jouer une balle, qu'à la *courte*; la première demande plus d'agilité, & il convient d'avoir bonnes jambes pour passer & repasser tant de fois en une partie; c'est-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toît, & tantôt au renvoi.

On sert à la *longue-Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir, comme à la *courte*.

Les parties sont de trois, quatre ou cinq jeux, quelquefois de six; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer en toît.

On tire à qui tiendra le toît avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faisant pirouetter; l'un en prend la face & l'autre le dos; de manière que, quand il tourne sur l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toît, va s'en emparer & joue.

C'est un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon serveur qui ait le bras fort, afin que jetant la balle avec roideur sur le toît, elle y fasse plus souvent hasard, & embarrasse par-là ceux qui y sont; & qui venant à manquer d'attrapper la balle, perdent quinze au profit de la partie adverse.

Digitized by Google

Regles du Jeu de la Longue-Paulme.

I. Lorsque ceux qui tiennent le toît, attrappent la balle qu'on sert, & qu'ils ne la pouſſent point juſqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On appelle le jeu un certain pilier, arbre ou autre marque de cette nature, qui eſt pour l'ordinaire à ſept à huit toiſes du toît; & il ne ſe fait point de *chaſſe*, ſi la balle ne va pas juſqu'à ce jeu.

II. Les chaſſes à la longue-Paulme ſe marquent à l'endroit où s'arrête la balle en roulant, & non pas où elle frappe.

III. Lorſqu'une balle qu'on a pouſſée du toît, eſt renvoyée juſqu'au-delà du jeu, la partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze; il n'eſt pas beſoin qu'elle y ſoit pouſſée de volée, il ſuffit qu'elle paſſe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniere que ce ſoit la balle qu'un des Joueurs de ſon côté a pouſſée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui ſont au renvoi, renvoie une balle de leur adverſe partie; il eſt permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, ſi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paſſe le jeu du côté du toît, & faire que la *chaſſe* ſoit plus longue.

VI. Toute balle qu'on pouſſe hors des limites du jeu, eſt autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pouſſe, & dont profite ſon adverſe partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre eſt bonne à pouſſer du premier bond, ſoit au

Digitized by Google

renvoi ou au toît ; le second ne vaut rien.

Ce n'eſt pas l'uſage à la longue-Paulme, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *biſque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte-Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais, qui ſont les balles, & les marqueurs ; ce que les perdans paient. Et ces balles ſont bien plus petites qu'à la courte-Paulme.

TABLE

DES JEUX

Contenus dans le Second Volume.

Traité du Jeu de Whiſt. Page 1
Le Tre-Sette, ou Règles du Jeu de Trois-ſept. 76
Le Jeu de l'Impériale. 92
Le Jeu du Reverſis, tel qu'il ſe joue aujourd'hui. 101
Le nouveau Jeu de la Comète. 112
Le Jeu de la Manille, autrement appellé l'ancienne Comète. 128
Le Jeu du Papillon. 135
Le Jeu de l'Ambigu. 139
Le Jeu du Commerce. 148
Le Jeu de la Tontine. 153

Digitized by Google

Le Jeu de la Loterie. Pag. 155
Le Jeu de Ma Commere, accommodez-moi. 157
Le Jeu de la Guimbarde, autrement dit la Mariée. 161
Le Jeu de la Triomphe. 166
Le Jeu de la Bête. 171
Le Jeu de la Mouche. 179
Le Jeu du Pamphile. 184
Le Jeu de l'Homme d'Auvergne. 185
Le Jeu de la Ferme. 187
Le Jeu du Hoc. 191
Le Jeu du Poque. 196
Le Jeu du Romeſtecq. 200
Le Jeu de la Sizette. 205
Le Jeu de l'Emprunt. 209
Le Jeu de la Guinguette. 211
Le Jeu de Sixte. 216
Le Jeu du Vingt-quatre. 218
Le Jeu de la Belle, du Flux & du Trente-un. 220
Le Jeu du Gillet. 222
Le Jeu du Cul-bas. 224
Le Jeu du Coucou. 226
Le Jeu de la Bruſquemille. 228
Le Jeu du Briſcan. 233
Le Jeu du Mail 237
Le Jeu du Billard. 265
Le Jeu de la Paulme. 283
Le Jeu de la Longue-Paulme. 295

Fin de la Table du Second Volume.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google

Digitized by Google